マリオにライバル「バンジョー」出現！

NINTENDO

ニンテンドウ64/スーパーファミコン/ゲームボーイ

平成9年9月1日発行(毎月1回1日発行)
第13巻第9号(通巻270号)
昭和62年9月7日第3種郵便物認可

ファミマガ64

1997
9月号

590YEN

徹底攻略！

ゲームで発見!! たまごっち

ミニ四駆GB Let's & Go!!

がんばれゴエモン

マルチレーシングチャンピオンシップ

実況パワフルプロ野球4

2大ゲーム本誌独占!!

バンジョー&カズーイ/コンカー クエスト

E3スクープ

宮本茂インタビュー

コナミ新作5本

夏の大豊作一挙7本!!

ファミスタ64

実況ワールドサッカー3

ゴールデンアイ/スーパーロボットスピリッツ

Jリーグダイナマイトサッカー64

魔法聖紀 エルテイル/川のぬし釣り3

NINTENDOは任天堂の登録商標です

光る ゲームボーイ®ポケットがもらえる!!

タイムトライアルキャンペーン

場!!

●開催ルール

NINTENDO64用ソフト マルチレーシングチャンピオンシップのタイムトライアルモードでノーマルコースを走り回ろう!!トータルタイムで、自分の最高記録を写真に撮って、イマジニアに送ってくれ!!イマジニアで記録を集計し、上位2,000名に、イマジニア特製**「光るゲームボーイポケット」**を差し上げます。くわしくはマニュアルをご参照ください。

●キャンペーン期間

第1回締め切り	第2回締め切り
'97年8月20日消印有効	'97年9月30日消印有効

光るゲームボーイポケット **GET!!** までの道のり

GAME BOY pocket

買う



「タイムトライアルモード」でMOUNTAIN(ノーマルコース)を走り回り、ベストトータルタイムを出す。





撮る



トータルタイムが表示されている画面を写真に撮り、応募券同封の上、イマジニア(株)に送る。



郵便番号、住所
電話番号、氏名
年齢、性別
職業

応募券

送る



イマジニアで、各締め切り日に集計を行い、各上位1,000名様×2回を選定する。

入賞者全員に、「光るゲームボーイポケット」を送付します。

もらう



自慢する!!



N64ロゴと NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。
GAME BOY•ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
©1997 Genki Co.,Ltd. ©1997 Imagineer Co.,Ltd.



イマジニア株式会社

●ユーザーサポート
TEL：03-3343-8900FAX：03-3343-8915
(土、日、祝祭日を除く平日 10:00~11:45／12:45~17:00)

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル15階 代表：03-3343-8911/FAX:03-3343-8915



好評発売中!!

価格7,900円(税別)

カウンターを当てろ!ドリフトを決めろ!めまぐるしく変わるコース展開に興奮のバトルが生まれる。
マルチレーシングチャンピオンシップの最大の特徴は、コース上に分岐が存在する事。
走るコースは、プレイヤーの自由に選択が可能なので、コースを攻略する楽しみも倍増するぞ。
さらに、マシンのセッティングを調整すれば、マシン自体の性能が大きく変化する。
今まで攻略できなかったコースも簡単に攻略できるようになるかも?
本格派3Dポリゴンレースゲーム「マルチレーシングチャンピオンシップ」堂々完成!



1~2人用 | レースゲーム | 2P対戦可能 | 振動パック対応

マル・チャン新登

チレーシング　ピオンシップ



オンロードにするかオフロードにするか自分で決めろ!



マシンセッティングで、オリジナルマシンを作り出せ!



もちろん2P対戦も可能



振動パック対応で、ブルブルと路面状態がリアルに伝わる。

コースが次々分岐する、新感覚のレースゲーム!

Nintendo GAME BOY / Super GAME BOY スーパーゲームボーイ

いっしょにやろうぜ!





ちと&対戦



楽しさ100倍!

「軽量超速ギヤー」も入っている!



他では手に入らないオリジナルカラーだ!

通信対戦

▼ピットインのタイミングも重要。



▼準備はいいか!?



最後のライバルは、キミの友だちだ!

●最強マシンができあがったら、友だちとさっそく「通信対戦」で勝負! より速い方のタイムがコースレコードとして友だちのカセットにも残るから、友だちの記録をどんどん更新しよう!

▼スタートだ!



●ミニ四駆がゲームボーイで遊べるのはアスキーだけ!●

ゲームボーイ・ポケットを入れて出かけよう!

ベルトクリップ付きマルチホルダー
ascii POCKET POCKET
ポケットポケット



好評発売中 950円(税別)

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



ミニ四駆の夏が来た！ 超熱いバトルを勝ち抜け！

ミニ四駆GB Let's & Go!!

レッツエンドゴー!!

ゲームボーイ用ソフト

大好評爆走発売中!!

価格4,900円(税別)





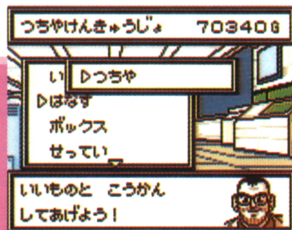


友だちとパーツ交換

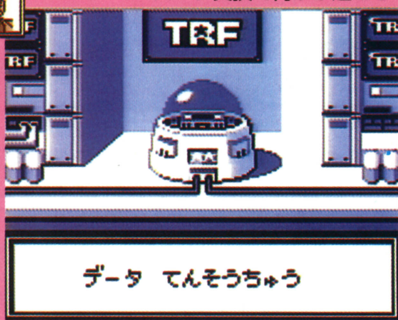
通信機能でも

ストーリーモードのあとにも、新しい勝負が待ってるぞ！

通信交換



▼パーツ交換で何かが起こる！

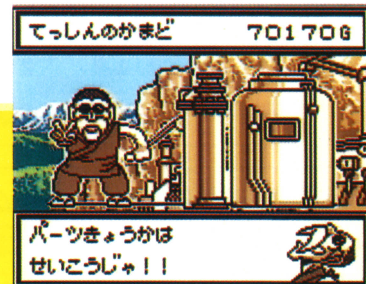


通信交換でパーツをゲットしろ！

●ある特定のパーツ同志を通信交換すると、特殊なパーツが生まれる！

●超高性能の「シルバーパーツ」を、友だちと協力して全種類集めよう。土屋博士のところに持っていくと、超すごいパーツと交換してもらえるぞ！

▼鉄心先生がパーツを強化してくれる。



集めたパーツで究極のマシンを作れ！

●通信交換で手に入れた超強力パーツを装着して、最速マシンを作ろう。スピード・パワーともケタちがい、最強のセッティングができるぞ！

Super GAME BOY スーパーゲームボーイ
スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。

ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。ゲームボーイは任天堂の登録商標です。GAME BOY pocket は任天堂の登録商標です。
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ ©1997 ASCII Corp. ©1997 Creatures Inc. ©1997 Jupiter Co.,Ltd.

スペック表の見方

①	②	⑤
		⑥
	③	⑦
		⑧
	④	⑨

①対応ハード名を略称で表記してあります。N64はニンテンドウ64、ＳＦＣはスーパーファミコン、ＧＢはゲームボーイ、ＶＢはバーチャルボーイの略です。「ＤＤ専用」はN64ディスクドライブ専用ソフトを表し、「13色対応」スーパーゲームボーイを使用してカラーのゲーム画面を楽しめるソフトのことです。
②③④ソフト発売メーカー、発売日、価格を表記してあります。
⑤ゲームのジャンルを表記。
⑥内部のバックアップの有無と方式を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
⑦外部バックアップの有無と周辺機器名を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
⑧使用可能な周辺機器を表記。⑨発売時に同梱される周辺機器を表記。

夏休みウルトラ攻略大作戦

N64 ◆発売日直前お役立ちガイド＆序盤を徹底攻略しまひょ！
38 がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～

N64 ◆全コース完全ナビゲーション！「光るゲームボーイ」の取り方を伝授！
46 マルチレーシングチャンピオンシップ

N64 ◆奥義習得法を教えましょう。「サクセス自慢の館」もアリ
70 実況パワフルプロ野球4



夏だ、海だ、ゲームボーイだ

GB ◆一挙ＧＢ８本を大紹介！
86 ゲームボーイ夏の大行進!!

GB ◆競技大会必勝テクを伝授する
90 ゲームで発見!!たまごっち

GB ◆恋愛シミュレーションなのだ
92 ポケットラブ

GB ◆セッティング講座もアリ！
94 ミニ四駆GB Let's & Go!!

GB ◆育成モードが付いたのだ
98 川のぬし釣り3

GB ◆「カビゴン」は強いのだ
100 ポケモンリーグ

N64 ◆お久しぶり！ 充実度アップで再登場
107 N64メーカーレポート
バンプレスト／ビデオシステム／ボトムアップ／コトブキシステム（ケムコ）

67 FAMIMAGA64 RANKING BOX ファミマガランキングボックス

73 RGBマニアック

78 ジャーナルフリークス

82 読者プレゼント

102 超ウルトラ技
<金コイン技>時空戦士テュロック
・強力チートコード　ほか

114 新作カレンダー
ぺもぺも、さくいん、はみ出し情報、次号予告

今号の表紙



●表紙／マルチレーシング　チャンピオンシップ
●表紙デザイン／保坂一彦
©Genki Co.,Ltd.／Imagineer Co.,Ltd

7月18日発売　7900円
振動パック対応のレースゲーム。オフロード走行での振動は一度お試しあれ。友達との対戦も楽しいのだ。

ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。
©徳間書店インターメディア　1997　※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標、著作権所有物を掲載しています。©1997　Nintendo。記事中の各著作権表示は画面写真、一部のイラストに対するものです。また、１つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権物が存在する場合は「・」で区分しています。「®」「ＴＭ」などの表記は省略させていただきました。

本誌の記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフトなどの価格は特にことわりのない場合を除いて税別で表記してあります。

STAFF

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー　●発行人／山森尚　●編集人／相沢浩仁　●編集長代行／藤岡浩　●編集委員長／山本直人　●編集委員／曽根丈詞・村田憲生　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕興津祐輔・加藤則康・高橋健・中谷至　〔仙台〕大石美智子・佐藤浩崇　●アシスタント／〔東京〕井上和則・大川和人・鹿沼広美・菊池さおり・菊地栄行・種市真澄・水上智・吉田英央　〔仙台〕井上淳・刈屋幸治・千葉和之　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈情報統括部〉●マネージャー／湊博道　●スタッフ／石原郁与・木浪秀剛・佐藤大作・杉村知顕・豊田恵　●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・佐藤世紀・白石奈々・鈴木しのぶ・西原孝治・原知宏・堀口陽平・渡辺春奈・和田麿生　〈ＮＣＣ〉●マネージャー／牛尾滋昭　●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美　●スタッフ／池上敦子・岩田麻記子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐瀬伸治・森田智子・山内恵美　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●ＡＤ／片野厚子　●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子　●アシスタント／〔仙台〕佐久間弘子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章　●編集／高島一仁・松村浩次　●デザイン／太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・中村由紀子・松尾泰男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社凸版フォトタイプアート　●印刷／凸版印刷株式会社

●それ以外の記事に関する質問はTEL 03-5569-6232まで

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜日から金曜日の午後4時から午後6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解説やヒントについての質問には答えていません。

CONTENTS

1997 9月号 ファミマガ64



本誌独占レポート 2大ゲームスクープ

N64 ◆あの宮本茂が認めた最強のライバルが出現。「レア」生まれのすごい奴!!
8 BANJO & KAZOOIE

N64 ◆天才プログラマー軍団が放つ対『マリオ』秘密兵器第2弾！
12 CONKER'S QUEST



E3スペシャル

N64 ◆日本未公開のタイトルを含めた計6本を公開！謎のタイトル『HYBRID GEAR』を緊急スクープだ
14 KONAMI WORKING TITLES

◆E3会場にて独占インタビューに成功！『マリオ64』の続編で遊んでいるって本当ですか？
16 宮本茂氏ランチタイム突撃インタビュー

ナムコ始動!!

N64 ◆NAMCOがついに動き出した！『ファミスタ64』以降のラインナップについて語ってもらった
18 ファミスタ64+ナムコ広報独占インタビュー

N64 ◆最新ROMでその完成度を披露する！
24 実況ワールドサッカー3

N64 ◆システム&世界観&キャラクタを初公開
28 魔法世紀エルテイル

N64 ◆サンプルROM入手でその正体を明かす時が来た
35 ゴールデンアイ

N64 ◆新作紹介+開発者インタビューでお届け
54 パワーリーグ64

N64 ◆ボスキャラ&バトルモード最新情報！
58 爆ボンバーマン

N64 ◆縦・横と好きな視点でプレイできるサッカー
60 Jリーグダイナマイトサッカー64

N64 ◆宇宙が舞台の3D・ACT
62 ドゥーム64

N64 ◆いかさま麻雀しませんか？
64 麻雀放浪記CLASSIC

N64 ◆キャラクタ育成モードあり
66 雀豪シミュレーション麻雀道64

●広告に関するお問い合わせはTEL03-3573-8612までお願いいたします。　●ウル技に関する質問はTEL 022-213-7555まで

本誌独占
SCOOP

1 マリオにライバル現る？



マリオ、フォックスに続く3人目のスターキャラクタ登場！その名は…

バンジョー・カズーイ



「NINTENDO POWER」から
ダイレクトキャッチ！

レア
N64 2大タイトル 本誌独占SCOOP！

どこよりもハッキリ鮮明にその実像に迫る！

ファミマガ64が独占契約を結んでいるNOAオフィシャルブックから、ビッグな情報が飛び込んできたぞ！

ゲーム開発会社「レア」とは

『スーパードンキーコング』の産みの親



イギリスに本拠地を置くゲーム開発会社。任天堂とは古くからのパートナーであり、『スーパードンキーコング』シリーズなどが代表作。これから紹介するN64 2タイトルは、宮本茂氏も一目置くという野心作。大ヒットの予感がするぞ！

今まで極秘だったレアと任天堂の共同開発タイトル！

我が編集部取材班は、任天堂とレアが共同で開発しているプロジェクト「ドリーム」というタイトルを追いかけてアメリカへ。そして、アトランタで開催されたE3で、ついにそのビッグタイトルを目撃。そのファミマガ64独自の取材と、提携誌「NINTENDO POWER」の協力によって入手した情報を、ここに余すところなく掲載。ゲームファン必見だ！

NOAブースの主役は彼ら！



⬇フォックスもいたけど、真ん中の一番目立つところにバンジョーたちが

⬆『バンジョー〜』の世界にようこそ！ まるでテーマパークみたい



⬇➡NOAの記者会見の模様。ここでも主役はバンジョーたちだった

ヘンテコリンな2人(?)組

KAZOOIE カズーイ

ハ〜イ！ ワタシはカズーイ。ワタシってヤッパリかよわい女のコだし、いつもはバンジョーに守ってもらっているの。でも、ワタシだってやるときはやるわよ。いざとなったらバンジョーを抱えて空も飛べちゃうんだから。

BANJO バンジョー

ウォーッス！ オイラはバンジョー。見てのとおり腕っぷしの強さが自慢だぜ。ン、ブルーのリュックを背負ってナマイキだって？ このリュックの中にはオイラの大切な相棒がいるんだ。おいそれと下ろすわけにはいかないぜ。

次ページから彼らの魅力をタップリ紹介

©Nintendo／Rare. Game by Rare

カワイイ動物たちと楽しい音楽が満載の3Dアクション

3DアクションはN64がもっとも得意とするジャンル。しかしこのゲームは今までに発売されたどのアクションゲームよりも、リアルで軽快でそして楽しく見える。グラフィックの美しさ、アクションの自由度、スムーズなカメラの動き、どれをとっても今までは体験できなかったものばかりだ。



⇧ドスドス（？）と走るバンジョー



⇨橋を渡るバンジョー。緑が鮮やかなフィールドが、キレイすぎてまぶしいくらい

カメラも自由自在！



⇧バンジョーの姿を上からの俯瞰の位置から見下ろす。このようなカメラポジションも可能。自動のカメラはストレスほとんどなし



⇧またまた音符をゲット。ほかにもいろいろアイテムがあるみたい

⇧左上に見える音符を集めるのもこのゲームの目的の1つ。たくさん集めるといいことがあるのかな

カズーイにキャラクタをチェンジして、空を自由自在に飛ぶ！　このゲームの世界には、歩いて行けないところがたくさんあり、そういう場合はカズーイが大活躍。

ボスとの対決！



怪しげなボスキャラとご対面。こういう場合はカズーイには任せられないね。当然バンジョーの出番なのだ。彼のパワーで危険から逃れることができるかな？

バンジョーは泳ぎも得意？



水中でバンジョーが泳いでいる。これがまたけっこう泳ぎが上手みたい。水のなかにも危険がいっぱい？　どうやらバンジョーたちは大きなクジラのようなモンスターに追いかけられているようだ。ボヤボヤしていると餌食になっちゃう〜！

能力の違うキャラクタが合体 ツープラトンで突き進む！

特に目新しいのがそのキャラクタ。熊のバンジョーと鳥のカズーイは一心同体！ 2人は離れることなく、いつも一緒に行動するのだ。でもプレイヤーは2人を同時に操作するというわけではなく、場面場面の状況によって2人のキャラクタを交互に使い分けるシステムになっている。2人が協力すれば、どこへでも行けちゃうぞ。

カズーイの翼で空を飛ぶ！

カズーイがリュックから外に出て空を飛ぶ。バンジョーはその間カズーイのお荷物になるのだ

リュックの中にカズーイがいる

バンジョーとカズーイはリュックという接着剤で絶対離れないようになっている？

力の強いバンジョーと、身軽で空も飛べるカズーイが協力すれば、行けないところはないね

空を飛べれば行けなかったあの場所にも



プレイング レポート PLAYING REPORT

ダイレクトな刺激！ この感触は斬新だ!!

最初は熊のバンジョーが登場。バンジョーの動きはパワフルでドッシリ、そしてちょっぴりスローモー。そしてRトリガーで鳥のカズーイにチェンジ。カズーイは本当に背中のリュックからサッと飛び出してくるみたい。カズーイは空も飛べるし、動きはとても軽快。鳥の体ってこんなに軽いんだって、操作しながら感じちゃう。2人のキャラクタの重さの違いが感じられるのがスゴイぞ。



E3ではロム出展していたのでお試しプレイ可能。訪れた人たちの注目の的だった

本誌独占！SCOOP 2

リスの男のコと女のコを操って、不思議の国を大冒険！

CONKER'S QUEST コンカーズクエスト

日本発売予想値 60%

レアの実力を見せつけた もう1つのビッグタイトル

E3会場では、もう1つのレアの意欲作が展示されていた。『バンジョー〜』と同じく3Dアクション。やはり動物が主役だが、こちらはもっと小さくてカワイイリスがキャラクタなのだ。実際にプレイしてみると、そのアクションにまたまた驚かされた。まさにリスのイメージにピッタリの動きなのだ。『バンジョー〜』よりも開発は進んでいないようだが、それに続くものとして興味深い。



⬆E3会場では『コンカーズクエスト』の大きなパネルも派手に展示

これもプレイ可能なタイトルだったぞ

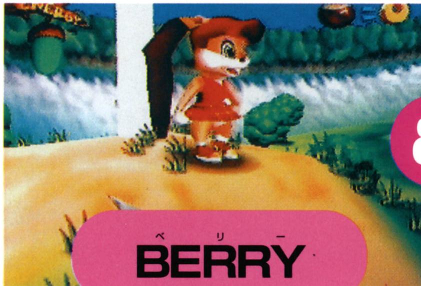


⬅もちろんロム出展でプレイ可能。開発度は低そうだが、アクションは楽しめた

ファンタスティックな世界でアクション！

フィールドの中には、お花畑、風車小屋、きれいな小川、そして謎めいた洞くつなど、童話の中の世界みたい。その世界の中で、リスの男のコのコンカーと、女のコのベリーが冒険をするのだ。

⬇このゲームでも主役は2人。しかし今回のE3のバージョンでは、コンカーしか使うことができなかった



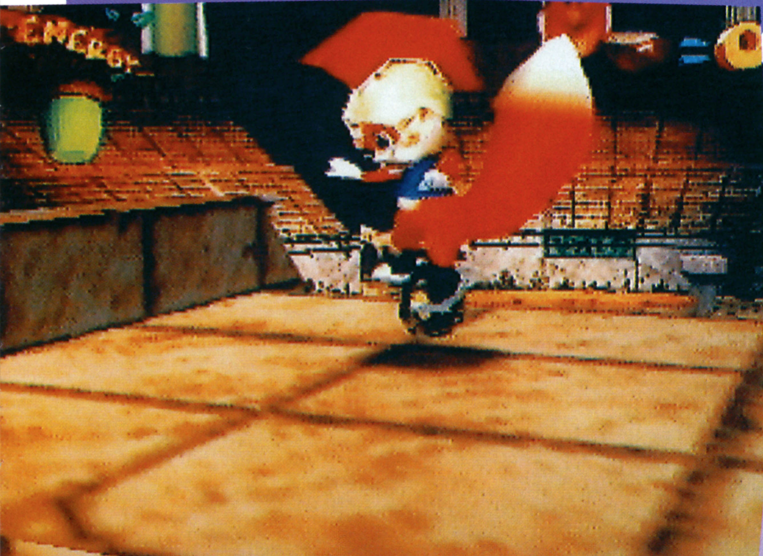
BERRY

&



CONKER

コンカー、一輪車に乗る！



⬆リスのコンカーが一輪車に乗る！　コンカーってなんでもできちゃいそうだぞ

⬇池で水遊びかな？　この世界には池や川があり、コンカーは水の中も自由に泳げるのだ



水遊び？



スキップスキップ

⬆ただ歩いたり走ったりする動きもとてもリズミカル。スキップしているみたいなのだ

洞くつを探検！



➡頭にライト付きのヘルメットをかぶるコンカー。アイテムを使うこともできる

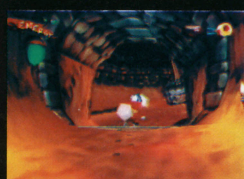
©Nintendo／Rare.Game by Rare

EXCLUSIVE REPORT FROM「NINTENDO POWER」

「アニメフィルムと同等のディテールが備わっています」（開発チーフ談）

⊂⊃コンカーは、走る、跳ねる、トンボ返りをする、スロープを滑り降りるなどさまざまなアクションをする。機敏な動きがスゴイ！







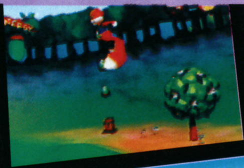



















細部までこだわったグラフィックが秀逸

レアの開発者は、非常にリアルで滑らかなグラフィックを強調していた。確かにそのキャラクタの動きは、小さくてすばしこいリスそのものみたいだった。

カメラの動きも今までの3Dアクションのものより、さらに自由自在に見えた。N64でのカメラの操作は、開発的に調整が難しいと言われている部分である。ここでもレアの技術の高さがうかがい知れた。まだ実力の底を見せていないというN64だが、レアはN64の新たな力を引き出したようだ。



⊃レアの開発チームのチーフが実際にプレイをしながら解説してくれた



⊃ゲーム開始画面。ここからまるでアニメのような物語が始まるのだ



E3 SPECIAL 1

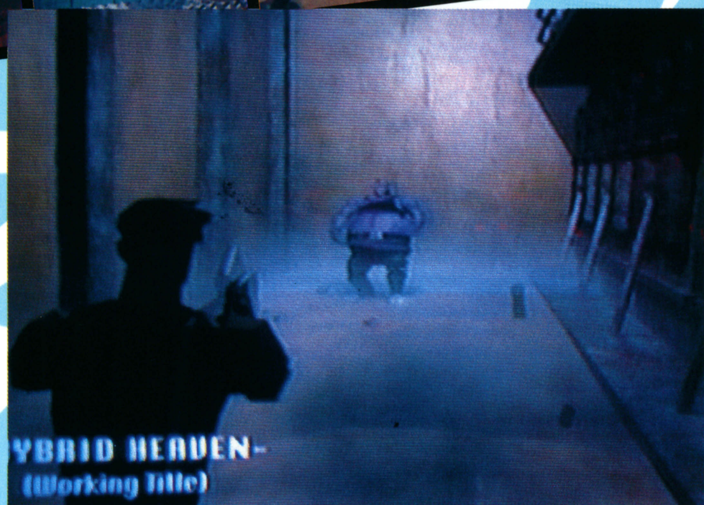
コナミブースはN64タイトル発表のラッシュ！

KONAMI WORKING TITLES

アメリカ・アトランタで先月開催されたイベントで、コナミが衝撃の新タイトル発表！

多彩なアクションを披露




素手での格闘だけでなく武器も使う。遠くの敵を倒すためには飛び道具が有利

格闘ゲーム？　それともアクションRPG？

HYBRID HEAVEN
ハイブリッド　ヘブン

E3のコナミブースで、一番衝撃的だった未発表タイトルがこれだ。ビデオ出展のみであり、詳しいゲーム内容の発表はなかった。画面を見るかぎりアクションRPGかと思われたが、独特だったのが戦闘シーン。まるで格闘ゲームのような激しい闘いを繰り広げるのだ。動き、グラフィックも最高で、目が離せないタイトルだ。


ぶら下がりながら少しずつ横に移動する

このアクションは格闘ゲームそのもの。敵の足を払って倒す瞬間なのだ




敵と向き合う。強烈な逆光が闘いの緊張感を、いやおうなしに盛り上げている


緊張のフリーキック。このようなセットプレイなど実際の試合のように再現

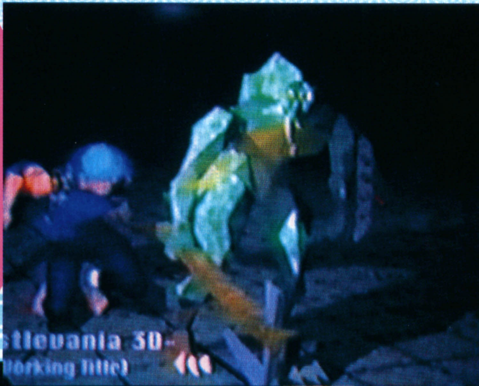
こちらは開発度100％。マスターロムが出展されていて、もちろん実際にプレイすることができた。4人同時プレイで、白熱した試合が楽しめるぞ。また、正確なタイミングで途切れることのない実況もカンペキだった。

すでに開発度100％のサッカーゲーム

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
インターナショナル　スーパースター　サッカー　64

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED　※画面は開発中のものです

今度は完全な3Dアクション


⇦横スクロールアクションだった今までのシリーズとはガラっと変わった画面

『ドラキュラ3D』のアメリカ版がコレ

CASTLVANIA 3D

キャッスルバニア 3D

日本でもタイトル発表になっている『ドラキュラ3D』（仮称）のアメリカ版。ビデオ出展ながらそのアクションを確認することができたぞ。横スクロールアクションだった今までのシリーズに代わって、N64版は完全3Dアクション。アクロバティックなキャラクタの動きと、武器、強力な魔法など、新しい要素満載。

このパワーはいったい…


⇦今度の新シリーズでも、何人かのキャラクタの中から選択できるようだ



⇦これは魔法の一種か？ 魔法使いなら武器がなくても魔法で勝負

NBAのチーム、選手が実名で登場

NBA BASKETBALL

NBA バスケットボール

完全な未発表タイトル。アメリカで絶大な人気を誇る、プロバスケットボールをゲーム化したものだ。ビデオを見るかぎりでは、開発度はかなり低いもの。それでも選手の滑らかで迫力のある動きが十分再現されていたのが印象的。


⇦NBAといえば、その華やかな演出でも人気が高い。照明がキレイだ

ダンクッ！





ランニングから…

⇦⇦ポリゴンの選手の動きは、NBAの選手そのものみたいだぞ

世界が注目するオリンピックをゲーム化

NAGANO ナガノ WINTER OLYMPIC '98

ウインター オリンピック '98

こちらも『ハイパーオリンピック イン ナガノ』（仮称）というタイトルで、日本発売予定のあるもののアメリカ版。出展されたビデオでは、スラロームスキー、スノーボード、スピードスケートなど、全部で8種目の競技を確認することができた。

スラロームスキー


⇦ゲーム画面も、まるで中継を見ているようなリアルなグラフィックなのだ

スピードスケート



⇦どんな操作でスケートをするのかな？

スノーボード


⇦長野大会から正式種目になったね

ランチタイムに

E3会場で直撃インタビュー！　日本でのN64は？

宮本茂氏に聞く！

アメリカ取材でも我々の一番の関心は日本のこと。日本のN64もこれからスゴイことになりますよね？



E3の『スターフォックス』対戦大会に現れた宮本茂氏。その腕前を拝見！

『ゼルダの伝説64』は11月には出ます

——これからの日本のラインナップについて伺いたいのですが。まずは『ゼルダの伝説64（仮称）』（以下『ゼルダ』）については？

宮本茂氏（以下宮本）　11月には出ます。『ゼルダ』はロムカセットと64DDの両方を出しますが、ロムカセットの方が早く出ます。64DD版も予定どおり進んでいますから秋には発表できます。

——秋に発表というのは？

宮本　11月下旬に開かれるスペースワールドでプレイできます。ただし、発売に関して僕は営業ではないので言えませんが。

——なぜロムカセットの方が早く発売されるんですか。

宮本　なぜなら『ゼルダ』は書き込むことよりも、いろんなことができるということを優先したかったからです。逆に64DD版の方は書き込めるという能力をフルに活かしたかったので少し遅くなる訳です。まあ秋には大々的に発表しますから楽しみにしてください。

——今度は『ヨッシーアイランド64』（以下『ヨッシー』）について教えてください。

宮本　『ヨッシー』は約束どおり夏には出したかったんですが、延びてしまいました。ただし『ゼルダ』よりは早く出ます。N64は『ゴールデンアイ』や『テュロック』といった大人向きのソフトは出ていますが、子供の遊べるゲームは今のところ少ないですね。これからは『ヨッシー』や『バンジョー・カズーイ』（以下『バンジョー』）など、子供向けゲームをどんどん出したいと思います。

宮本茂氏が認めたライバル

——今言われた『バンジョー』のビデオなどを見て、レアの開発者は宮本さんの後継者的な存在という印象を受けたんですが。

宮本　同時に出展されていた『コンカーズクエスト』（以下『コンカーズ』）というゲームも含めて彼らのことは僕の後継者というよりはむしろライバルだと考えています。彼らは本当の意味でプロの集団ですから、僕自身、彼らの作るゲームには期待しています。

——次に『MOTHER3（仮称）』（以下『マザー3』）について教えてもらえますか。

宮本　この『マザー3』は基本的には『2』のコンティニアスバージョンなんです。世界観はまったく違ったものになります。それから戦闘システムも今までと違ったものを開発中です。その戦闘システムは2段構えになっています。戦闘の前に一種の駆け引きと、ジャンプなどのアクション的要素によっても敵にダメージを与えられるんです。とりあえず『マザー3』については現在インターネットの方で、絶えず最新の画面を見ることができますよ。今まで以上にリアリティがありながら、変な世界が展開されています。

——気になる発売日ですが。

宮本　この『マザー3』は64DD立ち上げソフトとして考えていますので、その頃になります。E3の前日に開かれた、アメリカのプレス発表会でも言いましたが、スペースワールドで発表するゲームのメインソフトの1つです。

——64DD版『ポケットモンスター（仮称）』（以下『ポケモン』）についてはどうでしょうか。

宮本　とりあえず、『ポケモン』は2種類発売する予定ですが。1つはRPGとはまったく違うジャンルのゲームになります。こちらの方が先に発売になります。

——いつでしょうか。

宮本　これも、64DDと同時に発売する予定です。スペースワールドに出展しますので詳しいことはそのときにお知らせできると思います。

——もう1つの方の『ポケットモンスター64（仮称）』RPG版（以下『ポケモン』RPG版）なんですが、現在の状況はどうなっていますか。

宮本　そうですね。『ポケモン』RPG版は現在10名くらいのスタッフで作っているんですが、これから20数名に増やす予定です。

——あと、『マリオペイント64（仮称）』（以下『マリオペイント』）について、『マリオペイント』はロムカセットですか、それとも64DDで発売されるのですか。

宮本　この『マリオペイント』は

マリオを讃える銅像！

今回のNOAブースで注目の的はバンジョーとコンカーだったが、やはりブースにはいなくちゃならないマリオ。ゲームの歴史の偉人といった感じで銅像になっていたのだ。

今度のスペースワールドで『ゼルダ』も『MOTHER3』も遊べますよ

宮本茂氏に聞く！

実は『スーパーマリオ64』の「2」にしようかというゲームを、今遊んでいます



ご多忙な宮本さんはブースの中でランチを。お時間ありがとうございました

基本的には64DDで発売することになるわけですが、基本的にはというのがミソで、ちょっと詳しいことは言えなくて、申し訳ないです。その代わりというわけではないですが、『マリオペイント』のほかにも一連のエディターシリーズのようなものが出ます。それからちょっと秘密なんですけどおもしろいものが出ますよ。

――秘密だらけですね（笑）。

宮本 確かに（笑）。

5年前から『キャベツ』を開発

――その秘密をここで明かしてもらえませんでしょうか。

宮本 うーん（ちょっと考えて）言っちゃいますか（笑）。実はですね、全員の名前は言えないんですが、まあ何人かのクリエイターの人たちと、それから糸井重里さんたちと一緒に育成シミュレーションを作っているんですよ。

――『キャベツ』ですか。

宮本 そうですね。この『キャベツ』というのは僕がプロデューサーとして、全体の面倒を見ているんです。企画を始めたのが『ポケモン』よりも前ですから、今から5年以上も前ということになりますね。最初はGB用のソフトとして開発していたものを、64DD用として新たに開発し直しているわけです。なにしろ5年前から広げるところは広げっぱなしで、温めるところは温まりすぎになっているので、そろそろ締めなければいけないなと考えている段階です。でも開発を始めた時から考えていたものが、受け入れられる時代が来たということを感じています。

――考えていたものというのは『ポケモン赤・緑・青』のようなゲームのことでしょうか。

宮本 そうですね『ポケモン』に限らず例えばバンダイの『たまごっち』もそうです。

――『たまごっち』ですか。

宮本 ええ、実は『たまごっち』が去年の11月に出た時に僕は目をつけていたんですよ。流行ってうれしいなと思う反面、やられちゃったという気もしました。

――『キャベツ』はいつごろ発売されるのでしょうか。

宮本 発売日はまだ未定です。まあ、これから64DDの発売スケジュールにあわせて1年くらいの間で調整しようと考えています。

――それでは『エフゼロ64（仮称）』（以下『エフゼロ』）の開発状況について教えてください。

宮本 SFC版と同じデザイナーが今回も担当していますが、急いでいます。ただ、開発的にはほぼ最終段階に入っているので、スペースワールドでは実際にゲームのできるプレイヤブルバージョンを出展します。発売日に関しては今のところ未定ですね。

――今回お話を聞いて思ったのは、今年開かれるスペースワールドはたくさんの注目ソフトに関する情報が公開されるようですね。

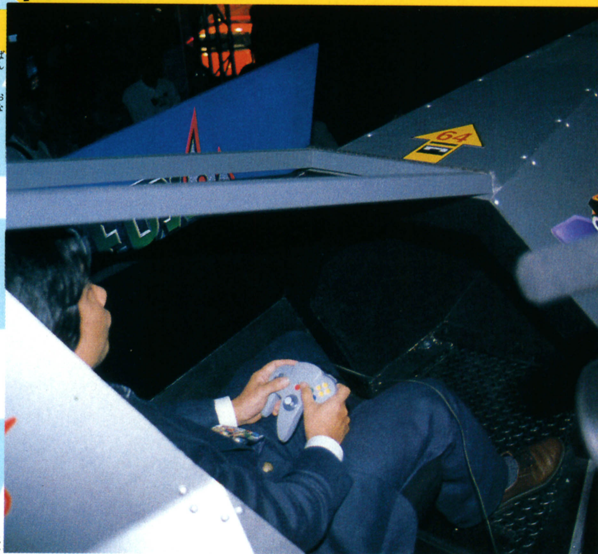
宮本 もちろんです。今年から始まるこのスペースワールドでは、64DDをメインに紹介していく予定なので、まず『マザー3』そして『ゼルダ』のプレイヤブルソフトを出展します。もちろん『エフゼロ』や『ヨッシー』そしてアメリカから、レア社開発の『バンジョー』と『コンカーズ』も出展します。もちろんこれらのゲームに関しては日本での発売も考えています。ただし任天堂のルールとして初心会で見られたように、すでに発売したゲームに関しては出展しない可能性もあります。まあ今回は出展するかもしれませんが現在のところはちょっと不明です。

――今年から来年初旬に出されるN64や64DDのソフトの発売日に関しても目が離せませんね。

宮本 そうです。その時期には注目作のゲームがたくさん出ますから、こちらとしても発売日に関してはあまり人気のタイトルが重ならないように、これから調整をしようと考えてはいるところです。

――本日はお忙しいところを、どうもありがとうございました。

宮本さんのプレイ姿、初めて拝見しました！



『スターフォックス』全米チャンピオンと対戦。周囲の目が釘付け状態

恒例！読者へのおみやげプレゼント!!

今回のおみやげは、まだ日本では買うことができないN64用のスケルトンコントローラ。プレゼント希望者はハガキに、郵便番号、住所、氏名、年齢を明記のうえ、**〒105東京都港区東新橋1・1・16 TIMファミマガ64編集部E3プレゼント係**まで。締め切りは8月20日必着。発表は発送をもってかえさせていただきます。

スケルトンのN64コントローラを5名様にプレゼント!!



持った感じはちょっと大きめ。アメリカ人の手の大きさに合わせているみたい



純正のコントローラとは形が違うぞ。その名も「シャークパッド」なのだ

みんなが待ちこがれたこの時がついに来た！
ナムコ、始動

ついにナムコが、ニンテンドウ64参入第一弾『ファミスタ64』を発表した。さっそく広報の吉積氏に今後の展開と見どころを語ってもらったぞ

N64での今後の展開は？

ナムコ広報 吉積氏に独占インタビュー



広報担当
吉積信氏

N64用のRPGですか？ もちろん進んでますよ

NAMCO

――まず第一弾を『ファミスタ』にした理由を教えてください。

吉積　理由といいますか、まずN64に参入するにあたって、ウチが任天堂のハードでずっとやってきたソフトをN64に持ってきたいというのがあったんです。そういった中で、野球というものをずっとこだわって作ってきた経緯というものもあり、内外からぜひ『ファミスタ』をという要望もありまして、それに応えていこうと。あとN64での操作性など、そういったものを見るのには、一番『ファミスタ』が適しているんではないかと、そういうところもあります。

――N64参入はいつごろから決定していたのですか。

吉積　去年の夏くらいですね。決定したのはその時ですね。それまでは（参入するか）どうしようかという状況だったんですよ。

――以前ファミマガ64（'96年11月15日号）で、N64用のRPGとスポーツゲームを作っているとお聞きしたんですが、RPGの方は今どうなっているんでしょう。

吉積　まだ、今のところ企画段階というか、実際に動かしているような状態ではないです。いま企画を詰めている段階なんで、画面がどうである、とかいうのはまだ全然言えないですね。もちろん企画としてはまだちゃんと動いています。いつになるか？　それはまだ分かりませんねえ。RPGには時間もかかりますしね。



⇧ナムコの得意といえばスポーツもの。最初が『ファミスタ』になったのも当然？

『テイルズ』と同じスタッフになる

――NINTENDO POWER誌によると、N64用に開発しているRPGはSFCの『テイルズ オブ ファンタジア』の続編だとありましたが？

吉積　続編というと語弊があるんですけど、ウチの社内にRPGをやっているスタッフはそんなにたくさんはいないので。あ、今のところはですけど。まあ（『テイルズ』と）一部スタッフが重なるだろうという状況もありえるのでそういう報道が出たのではないかと思います。続編か？　と言われても分かりません。まだ何とも言えませんね。

――『テイルズ』を開発したスタッフが関わってくる？

吉積　ええ、その可能性は高いですね。

――今回のナムコさんの参入で、『テイルズ』への期待はすごく高まってくると思います。本誌の読者ページのRGBマニアックなんかでもハガキが多いですしね。

吉積　そうですね。そういう意見は非常に参考になりますし、大切にしたいですね。（N64は）RPG少ないですからね、割とね。おそらく、そういうニンテンドウ64でRPGやりたいなっていう需要は高いと思うんですが、そういう意見は参考にしていきたいと思いますね。ただ、ウチもね、もともとRPG上手い会社じゃないんで（笑）、というより、昔からそんなにたくさん作ってきた会社じゃないんで、時間をかけて作りたいと思いますね。

©（株）ナムコ　※画面は開発中のものです

ナムコ始動 吉積氏インタビュー

『ファミスタ64』がN64での試金石になるでしょう

―ナムコさんは、今プレイステーション（以下PS）中心にソフトを販売しておられますが、これからのソフト供給のバランスはどうなるのでしょう。

吉積 実際に去年発表したときには、N64で2本ぐらいゲームを作っているよ、という話をして、まあそのうちの1本がスポーツゲームですよと。ただ、そのときも今もそうですけど、ライン数的には圧倒的にPSのソフトの方が多いんですよね。それで、今やっとN64に参入できてソフトを制作し始めることができた。これによって（N64で）どのくらいのクオリティのものができるかとか、私たちが思っているどの位のレベルまで行くか、とかが分かってくると思います。そういうものを見極めてから、その次を考えましょうといったことになるので、しばらくはまだPS中心のラインナップになると思います。その先はなんとも言えませんけどね。

―N64に関してはまだ模索中という感じですか。



この『ファミスタ64』の売れ行き次第ではあんなソフトやこんなソフトもN64で…

吉積 そうですね、今のところまだ…。そんなに急激にシフトを変えられるわけではないですからね。（ゲーム制作という）時間のかかる仕事をずっとやっていくわけですから、今のライン数から考えても、やはりPS中心のソフト供給になってしまうと。

―やはり『ファミスタ64』のデキ、売れ行きによってということになりますか？

吉積 ええ、それがやっぱり一つの試金石というか…。これが非常に評価が高くて、たくさん売れてね、まあ会社的に言って儲かっちゃうと、やっぱりこっち（N64）だなってことになるでしょうね。ただ、そうでなければ、やっぱりPSかねぇ、ということになるかもしれませんのでね。やっぱりこれ（『ファミスタ64』）が一つのチャレンジなんでしょうね。

―ナムコさんには、『ファミリー』シリーズのような人気シリーズがありますが、そういったものがN64で発売される可能性は？

吉積 さあ、今はまだなんとも言えませんね。本当に『ファミスタ64』次第だと思います。まあ、先ほどのRPGにしてもそうなんですけどね。『ファミスタ64』が市場で受け入れられて、ナムコとしてメリットがあるのならばRPGの開発も、もっとドンドン進むかもしれませんし、また、逆のケースで、RPGもN64はやめてPSで出すか、ということも考えられますし。

PSの移植より独自のものを

―アーケードやPSで発売されたゲームがN64に移植されることはありますか。

吉積 うーん、N64とPSとでは違うお客さんの嗜好があると思うんですよ。それに合ったソフトを出していくのがウチの姿勢なんです。FCやPCエンジンの時代から、違うハードで同じソフトってほとんど作ってないんですよ。そういう意味では移植があるにしても相当コンセプトを変えたものになると思います。だから『鉄拳』なんかは限りなく可能性が低いですね。3D格闘アクションを作るんだったら、まったく違うゲームにするでしょうね。画面が似ていてもやっていると操作感が違っていたりはするはずですよ。その辺はこだわりなんですよ。メーカーさんによって考えかたは違うと思いますが。同じコンセプトのソフトをセガでも出してソニーでも出してと、そういう考え方も確かにあります。しかし、ハードにあったソフトってあると思うんですよね。そういう出し方をしていきたいですね。

―ではオリジナル作品が出る可能性が高い？

吉積 N64を長く続けていくのであればそういったオリジナル作品も出てくると思います。ただ『ファミスタ』を一番最初に持ってきたということは、まずN64におけるナムコの知名度を上げておきたいというのもあるんです。まあ、どうでしょう。すぐには難しいかもしれませんね。

『ナムコミュージアム』はユーザーの声で実現

―来年3月発売予定のN64DDについてどう思われますか。

吉積 新しいハードですから可能性はあると思います。対応できるものもいくつか考えつくとは思いますが、具体的な可能性についてはまだノーコメントですね。よく分からないのでなんとも言えません。まあN64自体も発売されて1年たってから参入しましたし、ウチは新しいハードに参入するのが遅いじゃないですか。PSだけですね、異常に早かったのが。そんなに急がないんですよ。可能性は今のところないですけどN64DDで出すにしても相当遅れると思います。続報を期待していただくしかないですね。

―3Dスティックや振動パックについては？

吉積 これ、ものすごくすばらしいと思うんですよ。入力系統で工夫することはウチもずいぶん前から考えてまして、ネジコンなんかも作りましたしね。そういうことから考えて、このコントローラはいいと思います。アイデアとしてもすごく質の高いものをもっていますね。振動パックを試したこともあります。まだ振動のバリエーションが少ないですね。でもこれはドンドンこれから変わっていくでしょうね。それから、パックにしたのはすごくいいアイデアだと思います。

―ズバリ、ナムコさんにとってN64とは？

吉積 可能性はこれからだと思います。ソフトは任天堂さんがそうしてると思うんですけど、かなりセレクトした形で出していますよね。その辺がハード（の普及）の方につながっていってない気はしますが、良質なソフトがたくさん出てくればファンは増えていきますから。魅力的な市場になってくると思います。本当に魅力は無限大だと思いますよ。

―これからのハードだと。

吉積 ええ。あと、ウチはユーザーの声に動かされる会社なんで、N64で出して欲しいソフトなんか言っていただけると突き上げになると思うんですよ。そんな企画たくさんありますもん。例えばPSの『ナムコミュージアム』なんかは、昔ゲーセンでやっていた人が最近全然できないから何とかしてくれ、という意見があったんですよ。だからユーザーの意見に弱いところを見せるんで、意見をたくさんいただければ、ウチもいろいろ動くことになると思います。ただ、本当に読者からの意見や反応は、なかなかダイレクトにナムコには来ないんですよ。最近やっと来るようになってきましたけど。

―そういった読者の意見をこちらでまとめてお届けすれば…。

吉積 （語気を強めて）それはもう！（それらの意見が）実現する可能性は大いにあります。

次のページから『ファミスタ64』の魅力を徹底解剖

ファミスタ64

参入第一弾！
画面写真＆インタビューでその魅力をチェック！

N64	ナムコ	野球
	発売日未定	内部バックアップ（未定）
		コントローラパック（未定）
	価格未定	コントローラパック対応

ナムコ参入第一弾となる『ファミスタ64』の新要素、魅力をインタビューをまじえて徹底的に解説しちゃうぞ

ポリゴン、モーションキャプチャーでパワーアップしたNEW『ファミスタ』

『ファミスタ64』では選手や球場がポリゴン表示になり、モーションキャプチャーで動きを取り込んでいる。ポリゴンになったといってもキャラクタや画面のイメージは今までと変わらないものになっている。メイン画面も基本的に前作の『スーパーファミスタ5』と同じ視点になっているのだ。また前作ではピッチャーの投げる球筋に高低差があったが、今作では変化は横だけになった。ただ、唯一フォークだけが、当たらない落ちる球として存在するのだ。



⬅画面のアングルは前作とほぼ同じで似たような雰囲気になっている

⬆ピッチングには高さの概念がない。残像を残すフォークにまた悩まされる？

『5』の視点を継承



吉積チェック

――ポリゴンのキャラクタを使用したのは？

吉積　最近よく使われてますモーションキャプチャーを使ったんですよ。実際の人間の動きをそのまま取り込むためには、キャラクタがポリゴンであって、そのポリゴンをリアルタイムに動かすといったことが必要になるので。

――視点は前作を継承してますね

吉積　見た目は（『スーパーファミスタ』）『4』『5』に似てますね。でも、ピッチングに高さの概念はないんですよ。『3』までと同じですね。

――具体的にいうと？

吉積　『4』『5』では高めの球とフォークを両方打てたんですよ。反応さえすれば打てるわけで、わりと戦略性にかけていた気がします。今回のフォークは『3』までと同じで、当たらない球として存在します。つい振ってしまう悔しさを再現しようと。

――逆にフォークだと分かって、振らないと落ちなかったりとか（笑）。

吉積　なんでだよーってところを、戦略性も含めて『ファミスタ』の意地悪さを再現していこうと（笑）。

イチローの振り子打法もキャプチャー



⬅モーションキャプチャーで再現したイチローの振り子打法。右打席なのはご愛敬



⬅ポリゴンならではの多角度から見た清原。こんな演出で試合が盛り上がりそうだ



⬆スタジアムもご覧のとおり、ポリゴン表示になった。これは、スワローズの本拠地、神宮の森。奥行きがすばらしい

©(株)ナムコ　※画面は開発中のものです

独占入手したモードセレクト画面から、ゲームモードを分析する

今までにも、ドラフトやFA、OBに挑戦など、新作が出るたびに、数々の魅力的なモードを搭載してきた『ファミスタ』。最新作にはどんなモードがあるのかは当然気になるところだ。今回、我がファミマガ64編集部では、ゲームを始めた時のモードセレクト画面を独占入手。これによって、一戦勝負や、君が最強チームなど「ファミスタ64」の全8モードの名前が明らかになった。それらが具体的にどんなモードなのかは今のところは、まだ不明だ。しかし、名前さえ分かれば、ある程度の推測は可能。また、新モードの画面と思われるものも同時に入手した。それらのモードの内容を、画面写真もからめて徹底的に検証していくぞ。

一戦勝負
『5』にあったモード。好きなチームを選んで、コンピュータや人と対戦する

リーグ戦
『5』と同じで、参加チームと試合数を設定してリーグ戦を行うモードだろう

ペナント
説明は不要だろう。コンピュータと135試合戦って、順位を競うモードだ

オールスター
今回も、セ対パだけではなく、東軍対西軍などの組み合わせが選べるのだろうか



君の最強チーム
新モード。おそらく自分だけのオリジナルチームを作るものだと思われるが…

協力プレイ
『5』のマルチプレイと同じだろう。4人までで、対戦プレイが楽しめるのでは

ミニゲーム
新モード。君の最強チームなど他のモードのミニゲームだけを集めたものか？

助っ人を作ろう
『5』のエディットと同じで、新しい選手を作成するモードだと思われる



ペナントレースの一場面か。まさに竜虎対決が始まる直前だ



2つの新モードはどうなる?

新モードの君の最強チームは、おそらく主人公が、日本全国を廻って各地の猛者を集めてチームを作っていくものだろう。ミニゲームは、名前のとおりミニゲームがいくつか入っているのだろうが、そのミニゲームは、君の最強チームにも出てくるものをまとめたということもあるかもしれない。



ミニゲームの画面。雪のなかで行っていることから、北海道あたりのミニゲームだと思われる

全国各地には特産品が。一体どんな選手が隠れているのだろう



君の最強モードのスタート場面だと思われる。このあと、全国に隠れている名選手を探し出すのだろう

メモリーパックで対戦が倍楽しい

チーム選択の画面では、オリジナルチームを選ぶ場所がある。これは、助っ人を作ろうや、君の最強チームで作った自分の球団をメモリーパックに入れて、友達の家で使えるというもの。SFCにはなかったウレシイ機能だよね。

自分だけのチームで対戦できる

選べるチームにオリジナルが2つ。友達のチームと対戦できるぞ。アメリカンズとナムコスターズにも注目

ブルーウェーブ対ジャイアンツ。既存のチームでの対戦も楽しそう。DHの有無ももちろん設定可能

吉積チェック

吉積 ――新モードなんですが…。具体的にはまだ秘密です。まあいずれ近いうちに発表できると思いますので楽しみに待っていてください。

選手データやスタジアムはもちろん最新データを搭載

もちろん各選手データや、各球団のホームグラウンドも、最新のデータに更新されるぞ。選手データは、発売ギリギリまで待って修正される。もちろん、中日ドラゴンズや近鉄バファローズは、新しいドーム球場に変わっているぞ。また、選手データが前作までは数値で表わされていたが、今作からは数値ではなく言葉で表わされるようになったことや、選手の調子がこれまでの3段階から5段階の変化になったのも大きな特徴だ。

吉積チェック

――選手データはどこまで反映されるんでしょう。

吉積　どこまでというと？

――例えば途中から参加した選手や開幕時にはいたけど帰ってしまった選手とか…

吉積　今の段階でいない人は、もう多分入らないですね。発売時期にもよりますけど、データはロムアップギリギリまで待ってますのでね。この間入ったジャイアンツの外人カスティーノでしたっけ。そういった選手も入れられるでしょうね。

⇧星野、野田、平井など、パリーグ屈指の投手陣を誇るオリックス

イチローは三振しない？

⇧今季も打ちまくっているイチロー。この選手から三振なんて取れるのか？

⇧今季絶好調の古田。好守、好打、好リードの3拍子そろった捕手だ。はたしてどんなデータになるのか

⇧しかし、気になるのは右下に表示されている2軍選手。試合やペナントにどう影響するのだろうか

2つのドームを始め、球場も一新

今年から2つのドーム球場が新設されたが、それらはもちろんこのゲームにも反映されている。それがドラゴンズのホームグラウンド「ういろうドーム」とバファローズのホームグラウンド「たこ焼ドーム」だ。この2つの球場以外の、他の球場もホームラン時の演出などが新しくなっているのだ。

⇧ビールを飲みながら野球観戦。芸が細かい

たこ焼ドーム

⇧バファローズのホームグラウンド。シーズン中は空席が目立つ？

ういろうドーム

⇧ドラゴンズのホームグラウンドだ。雨漏りはしない…と思う

選手の調子が5段階に

⇧選手の調子は、絶好調、好調、普通、不調、絶不調の5つに分けられる

コギャル語もまじった選手パラメータ

前述のように、今作では選手データが数値ではなく、言葉で表わされるようになった。それらの言葉も、バラエティに富んでいる。また、選手の調子も5段階になっているので、ピッチャーのローテーションなど、今までよりも考えて試合をする必要がありそうだ。

⇧斎藤のスタミナは「まじすごい」。コギャル語もまじった言葉でパラメータを表示

⇧右がスワローズの古田、左がオリックスのイチロー。2人のパラメータに注目

ナムコ始動 ファミスタ64

ホームラン、ピッチングなど、グラフィックや演出も必見

N64になった『ファミスタ64』では、これまでのシリーズを通しての画面の雰囲気をそのまま受け継ぎながらも、当然グラフィック面でこれまでよりも大幅にパワーアップしている。また、ホームランを打ったときの演出や試合結果を伝える「ナムスポ」、一試合に数球だけ光るスーパーボールが投げられるなど、野球ゲームとしての遊びゴコロもしっかりシリーズを継承しているぞ。

光るスーパーボール！



一試合に数球だけ投げられる光る球。打ったらバットをへし折られそう



鋭い打球がボールの残像と、砂けむりを残してグランドを走って行く



前作まではボールを持っている野手だけだったが、全員の名前が表示されるように

細部まで描かれたこだわりのグラフィック

ゲーム画面のグラフィックでまず気づくことは、バッターが打ったりした後の全体的な画面で、画面内にいる選手全員の名前が表示されていること。また、スライディングやゴロでのグラウンドの砂けむりなどは、これまでよりもずっと細かく、またバリエーションも多くなっているぞ。

見よ！ この砂けむり！



いろんなときに、砂けむりが上がり、激しい場面を物語る



バックスクリーンには満員御礼の文字が。こういった細かい点も変わっている

バラエティに富んだ演出が雰囲気を盛り上げる

野球をやるだけじゃなく、演出やお遊び要素があるのも『ファミスタ』シリーズの特徴。『ファミスタ64』ではバッターが会心のアタリを打ったときに打球が白い軌跡を描いたり、試合結果を伝える「ナムスポ」が、いま流行のインターネットになっていたりと、さまざまなところで新しい工夫がこらされているのだ。

軌跡を描け！


ジャストミートした打球は軌跡を描いて飛ぶ

吉積チェック

―ピッチャーが投げている、光る球にはどんな効果が？

吉積　まだ一試合で出る頻度や効果は決まってないんです。こういった面白みというか、実際の野球とは違いますが、遊びの要素が入れば盛り上がると思いまして…。

―すごく速い球とか異常に曲がったりとか？

吉積　具体的にはまだですが、そういったものです。『ファミスタ』って野球ゲームなんですよ、野球シミュレータではなくて。この辺が、ほかの野球ゲームと一線を画すところで、球の変化は横しかないわけで届けば当たるんですよ。ゲーム性を大事にしてるんで、そういった部分でゲームっぽい作りになっていると思います。

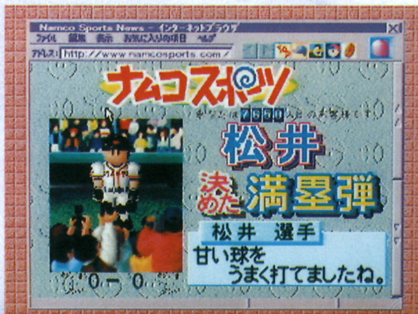
―デーゲームとナイターの違いはありますか。

吉積　特にないですね。グラフィックのみですね。

―うまかドームは開くんですか？

吉積　開くでしょう!! うまかドーム開かなかったらオレは怒るよ、ダイエーファンとして（笑）。

マルチメディア化？



「ナムスポ」がインターネットに。画面をクリックしたら何かが起こる？



ジャイアンツの本拠地、たまごドームでは、ホームランを打つと巨大なひよこが…

最新特報！！

各国の強豪を相手にゴールを決めろ！

実況ワールドサッカー3

ＳＦＣ版で発売されたシリーズ最新作がＮ64で登場！編集部で早くも入手したＲＯＭをもとに、このゲームの見どころなどを余すところなく紹介していくぞ！

N64	コナミ	サッカー
	9月1日発売予定	コントローラパック(2)
	予価7500円	コントローラパック対応

世界の壁は厚いぞ！



⇧世界のレベルはかなり高い！　弱い国でプレイするならばセットプレイを確実にモノにしろ

レベルの異なる各国代表を相手に36カ国の頂点を目指せ！

ＳＦＣ版で発売されたこのゲームがN64で登場。基本的なゲーム操作は、昨年末に発売された「実況Ｊリーグパーフェクトストライカー」と同じなので、プレイしたことがある人は違和感なく選手のテクニックなどを出すことができるぞ。出場する国は全部で32カ国あり、アジアやヨーロッパなどブロック別に分けられているのだ。もちろん各国で強さのレベルが異なっているので、プレイヤーのレベルに応じた戦いかたをすることができる。日本で頂点を極めるといった楽しみかたもあるぞ。



⇨「～パーフェクトストライカー」よりビジュアル、CPUを強化！

審判の厳しさもいろいろ



⇨実況はKiss-FM KOBEで活躍中のTOM Gさんが担当している

⇨今までと同じく審判の難易度は3段階に分かれている。一発退場もあるのだ



臨場感あふれる展開で白熱した試合が楽しめる

本当の国際試合のように、選手の動きはいろいろなパターンが用意されているほか、戦略も多種多様。試合が終了するまでプレイの気を抜けないのだ。審判の厳しさも3段階あるので、1度のファウルでレッドカードなんて場合も。

©KONAMI

各国の最新データをモチーフにモーションキャプチャーの選手が活躍

各国に登録されている選手名は実名ではないが、チーム力などは実際の代表のものを参考にして数値が振り分けられている。国によって体力や戦略フォーメーションが違っているので、より現在の世界レベルのサッカーに基づいたプレイをすることができるのだ。ほかにも、選手をモーションキャプチャーで取り込んでいるので、ボールを蹴ったり、追いかけている動きもリアルに再現。

国ごとに試合展開やフォーメーションが異なる

ブラジルなど平均的に全選手のレベルが高いところは攻撃重視、逆にアジア諸国など、能力的に落ちるところは守りのフォーメーションになっている。ほかにも、国によっては、点を取られそうな場面になると選手をつかんだり、スライディングでファウルする。

こんなに総合力が違う!

ブラジル	日本
データ	データ
攻 97	攻 63
防 93	防 68
総 95	総 66

⇧日本と強豪ブラジルにはこれだけの差が…



⇨動きは細かくリアルに再現しているぞ



⇧キーパーの能力が高ければガッチリキープ

攻撃タイプ

⇨ブルガリアは攻撃的な展開で攻める

ファウルで好機を逃す





⇦⇧実力が劣る国は相手のシュートチャンスをファウルなどで潰してくる

テクニックの成功率も違う



⇦はたしてうまくパスが通るか?!

時間の経過で選手の反応が変わっていく

試合の時間が経過すると、各選手はスタミナを消耗する。とくにダッシュを多用すると後半ではバテてしまって満足に動けないことがある。主力選手が90分活躍できるように戦略性も必要になる。



⇨動きが悪く簡単にボールを取られる





⇦⇧ダッシュばかりしていると、後半ではスタミナ切れでバテてしまうのだ

調子や天候の変化も選手に影響する

今までのシリーズ同様、各選手は試合ごとに体調が変化していく。好調の場合は選手の動きが普段より良く、逆に悪い場合はすぐにスタミナの消耗につながる。また、試合によっては雨が降っている場合もあり、このときは選手は滑って転びやすくなる。



⇨雨が降っている場合、急な方向転換をしようとすると転んでしまう

⇨ケガをしている選手を起用しても、動けないので活躍は期待できない

世界の強豪と数々のモードで白熱した試合を戦っていく

このゲームには数々のゲームモードが用意されている。操作方法を練習するための「トレーニングモード」や好きな国同士で1試合行う「オープンゲーム」などがある。なかでも予選を行って決勝トーナメントを目指す「インターナショナルカップ」や総当たり戦で優勝をねらう「ワールドリーグ」は白熱したプレイが楽しめる。



好きな国同士を選択してプレイできる、1試合だけのモード



ゴールキーパーのねらいを読んでゴールを決めるのだ

予選を勝ち抜く "インターナショナルカップ"

地区予選、決勝予選とブロック別に戦い、上位の16カ国がトーナメント戦に出場して優勝を目指す。各国、アジアやヨーロッパなど地区ごとに分けられたブロックで予選を行い、勝ち点の多い国が決勝へ進む。実際のワールドカップの対戦方法に似ている。

地区予選を突破

Int'l Cup 地区予選 リーグランキング　6月11日　第6節終了

アジア・オセアニアA		勝点	勝数	敗数	引き分け	得失
1	イラン	9	3	1	0	+003
2	オーストラリア	9	3	1	0	+002
3	韓国	0	0	4	0	-005

アジア・オセアニアB		勝点	勝数	敗数	引き分け	得失
1	日本	12	4	0	0	+018
2	U.A.E.	4	1	2	1	-006
3	サウジアラビア	1	0	3	1	-012

Aすすむ Bもどる

国の地区ごとに予選をプレイして、勝ち点が多いと次に進むことができる



好きな地区の国を選んでプレイ

決勝トーナメント進出


世界の頂点を極めるのは、どの国か?!




決勝トーナメントを勝ち進んでる!

勝ち進むと大きなスタジアムでプレイできる

36カ国での長き戦い!



実力の差はいろいろ。長い期間なので相手によって戦術や起用選手を変えていこう

各国との総当たり戦 "ワールドリーグ"

プレイヤーが操作する国がほかの35カ国とホーム、アウェイの1試合ずつ、計2試合行うモード。このモードでは、長期にわたる試合なので選手の調子やケガで勝利を左右されることが多い。ほかにもナイター戦が用意されている。

World League 試合スケジュール　11月15日　第27節

CPU	スウェーデン	対	ブラジル	P1
CPU	U.S.A.	対	サウジアラビア	CPU
CPU	ボリビア	対	オーストラリア	CPU
CPU	ロシア	対	韓国	CPU
CPU	スイス	対	アルゼンチン	CPU
CPU	ノルウェー	対	トルコ	CPU
CPU	デンマーク	対	オランダ	CPU
CPU	イングランド	対	パラグアイ	CPU

L,2 前節　Aすすむ Bもどる　次節 R

実際では見られないような試合まで、このゲームではプレイが楽しめる

ナイターや天候の変化もある





ナイターの照明が映えたり、天候が変化したりとシビアな環境

代表クラブを強化できる選手を作成

前作までではなく『3』から採用された「選手作成」。これは、名前、ポジション、容姿、能力パラメータを振り分けてオリジナル選手が作れるといったもの。これで、プレイヤーの好きな国の弱点を補えば、強豪を相手にしても、十分に戦えるのだ。選手の名前だけの変更も可能だぞ。



⇨好きなJリーガーやすでに引退してしまった選手を登録してプレイできる



⇨強力な助っ人選手として、大活躍してくれる選手を作ることも可能だ

1次予選の日本代表メンバーで夢の世界へ



⇧ワールドカップ1次予選の日本代表の選手を作って、世界の頂点を目指せ！

オリジナル選手を登録





⇧⇧名前や数値を決めて選手を作れるのだ

オリジナル代表が作れる

あらかじめ設定されている各国の選手名を変更して、オリジナルの代表クラブを作れる。例えば日本の選手をJリーグの選手名に変えれば感情移入もしやすくなる。



⇧2次予選進出のお祝いで、1次予選の選手を登録。実力はいかに?!

過去のインターナショナルサッカーの試合をモチーフにした16シナリオ

このゲームには過去のワールドカップをはじめ、さまざまな国際試合の名場面、16個をモチーフに「シナリオモード」が用意されている。これらは6段階の難易度があり、数字が大きくなるほど難しくなっていくといった内容なのだ。

対戦	難易度	内容
ドイツVSチェコ	難易度3	チェコに1点リードされた後半。ドイツのフリーキックから始まる場面。このチャンスをいかせ。
フランスVSスペイン	難易度3	試合終了まであと少しという場面で、同点にされたフランス。フリーキックで点を入れかえせ。
イタリアVSチェコ	難易度4	試合終了まであと少し。1点リードされているイタリアが同点から逆転へと試合を覆せるか。
イングランドVSドイツ	難易度2	後半の中盤、強豪のドイツを相手に、イングランドはコーナーキックから点を奪いにいく。
ユーゴスラビアVSスペイン	難易度3	後半も残り時間が少ない。ユーゴスラビアが、スペインから3点を奪い取ることができるか。
クロアチアVSデンマーク	難易度1	後半の序盤。リードされた1点を奪いに攻めてくるデンマークの攻撃をかわしてうまく逃げ切れ。
チェコVSフランス	難易度2	ベストメンバーが組めないフランスを相手に五分の試合展開に持ち込んだチェコが点を奪えるか。
日本VS韓国	難易度4	有利な展開ながらも韓国に先制点を許してしまった日本。フリーキックをうまくつないで勝利を。
アルゼンチンVSボリビア	難易度4	人数の少ないアルゼンチンが、ボリビアを相手にうまくコーナーキックから得点を決めるのだ。
日本VSメキシコ	難易度3	試合開始直後から強豪メキシコに立て続けに点を取られた日本が攻勢をかけて点を取りに行く。
アルゼンチンVSナイジェリア	難易度3	後半残り時間がほとんどないナイジェリアが南米の強豪アルゼンチンから得点を決めるのだ。
ウルグアイVSコロンビア	難易度3	コロンビアにリードを許してしまったウルグアイ。残り時間はまだあるので、逆転をねらえ。
ポルトガルVSトルコ	難易度2	優位なはずのポルトガル。落ち着いてコーナーキックのチャンスをものにすることができるか。
オランダVSイングランド	難易度6	イングランドに3点のリードを許してしまったオランダ。本来の攻撃力をいかした試合展開を。
ルーマニアVSブルガリア	難易度3	ゲームの中盤。ブルガリアを相手に、今ひとつ勢いに乗れないルーマニア。チャンスをつかもう。
メキシコVSブラジル	難易度5	圧倒的な実力差のあるブラジルを相手に得点のチャンスを見つけ出すことができるのだろうか。

熱烈スクープ!!

N64に待望の強力RPG台頭！
期待高まる内容を怒とうの初公開!!

魔法聖紀エルテイル（仮称）

イマジニア取材によって、ついに『エルテイル』の全容が見えてきた！　その美しい3D空間や、キャラを操作する楽しみを踏まえたシステム、戦闘など、次々と明らかにされた内容を報告する!!

N64	イマジニア	アクションRPG
	発売日未定	未定
		未定
	価格未定	未定
		未定

魅惑的な世界を冒険！



⬆険しい渓谷で上空から敵が襲いかかる！　空間を生かした戦闘も注目だ！

ハイクオリティの3D世界を冒険するアクションRPG！

画面を見て、まず印象的なのはグラフィック！　森や洞窟、建物などが細部までていねいに描かれている。実際のゲーム画面では、キャラの動きにあわせて景色がスムーズに流れていき、かなり気持ちがいいぞ！　ゲームシステムや戦闘についても後でじっくり報告するが、まずは冒険の舞台となる美しい世界をたっぷりご覧あれ！

最大3人で冒険！

画面では確認できなかったが、最大3人パーティで冒険することが判明！　仲間との"ぞろぞろ歩き"に期待だ！



⬆3人で冒険するときは、戦闘での仲間の操作はセミオートになる模様

⬇巨大な洞くつの内部。このように、かなり遠方からの視点に切り替えることも可能だ





⬅湖のほとりに広がる美しい森が存在

© Imagineer Co.,Ltd.　※画面はすべて開発中のものです。キャラクタや町などの名称はすべて仮称です。

魔法聖紀エルテイル

精霊が息づくエルテイルの世界

精霊の加護により、豊かな自然に恵まれた世界。それが『エルテイル』の世界だ。冒険は、この世界の「セルトランド島」という島を舞台に展開していく。セルトランド島には、剣の国「ヴェラグーン」、商人の国「アングルス」、魔法大国「ストーニア」の3つの国があり、島の平和は、この3国間の力の均衡によって保たれていた。しかし、ストーニアのメルロード修道院で1冊の書が盗まれたことにより、セルトランドは戦乱の危機を迎える。その書には、精霊を超える存在、正しき精霊がもたらす魔法と対局をなす、強大な力について記されていた。

魔法で栄える国の美麗な大修道院

メルロード修道院では、精霊との契約によって魔法を使いこなす修道僧たちが、修行に励んでいる。壮麗なステンドグラスや彫刻が、いかにも重厚な雰囲気。事件のいきさつから、ここがスタート地点となるようだ。



⬅荘厳な面持ちのメルロード修道院。かなりの高台に建てられているようだ



➡壁一面に彫り込まれた石彫。何をモチーフに刻まれているのだろうか



⬆修道院大広間のステンドグラス。やわらかな日ざしが、美しい影を落とす

⬅最上階へと続く階段。修道院の内部はかなりの広さだ

⬇穏やかな町並み。厳しい道のりを冒険してきたとき、思わずホッとする風景だ





⬆町並みを空からとらえたアングル。このような視点も用意されているようだ

軍隊も存在する？



➡十字に伸びる美しい石造りの橋。豊かな水の流れが、涼しげな印象を与える



⬆町の中にそびえる堅固な城壁に囲まれた城。強力な軍隊をかかえていそうだ



⬅風車のある町。風の恵みを感じる

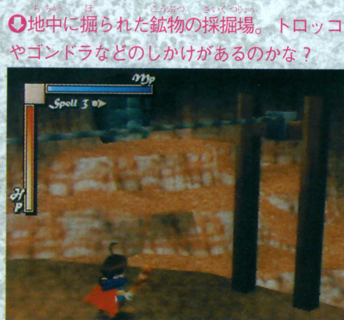
冒険欲をかきたてるダンジョンの数々

RPGと言えば、ダンジョンが重要な要素の1つ。画面では、遺跡や鉱物の採掘場、光り輝く洞くつなど、いろいろなタイプを確認できる。これらの内部の構造やしかけがどうなるか、楽しみだ。



⬆不思議な光に満たされた洞くつ。奥に家があるが、こんなところに住む人って…？

⬇地中に掘られた鉱物の採掘場。トロッコやゴンドラなどのしかけがあるのかな？

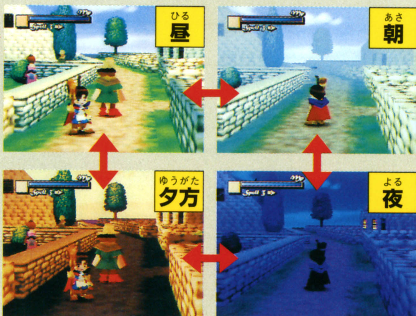




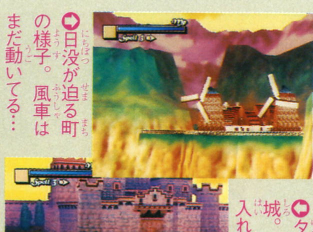
⬆遺跡の中を進む主人公。いったい何を祭ったのか、ここには神殿もあるようだ

時間の流れにより状況が変化する！

ゲーム中は、時間の経過によって周りの状況が刻々と変化していく。人々の生活は時間の流れとともにあり、早朝に畑仕事に出かけて、夜は家で家族と食事といった具合に、行動も変化していくぞ。



⬅明るさはこのように順番に変化していく



➡日没が迫る町の様子。風車はまだ動いてる…

➡夕暮れ時のお城。夜になると入れなくなる？



⬆時間帯によって町の人との会話の内容も変わってくる。夜は会えなくなる人もいるのかもしれない

キャラクタは複数の「行動」で成長していく！

このゲームは、キャラの成長に特徴がある。ズバリ言うと、キャラはステータス一つ一つに対応した、ある「行動」によって、ステータス別に成長させていくのだ。では、その「行動」とは何なのかを、これから説明していくぞ。



主人公の位は最初は「見習い精霊使」。ここからどんどん成長させていくのだ



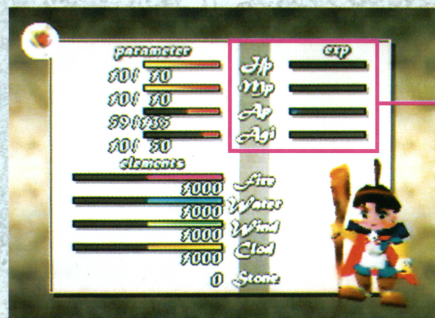
キャラを成長させる方法は、戦闘で得られる経験値が、すべてではないのだ！

動き回ることで行動力がアップ！

キャラのステータスには、HP（体力）、MP（魔力）、AP（行動力）、AGI（すばやさ）の4つがある。このうちAPは、キャラを操作して、動き回ることで成長していくのだ。町やフィールドなどの場所に関係なく、とにかく動き回ればアップするぞ。

ステータス

HP、MP、AP、AGIの4つがある。名称の右のゲージが、各成長の度合いを示す。





いつでもどこでも動けば動くほどAPが成長

戦闘中の動きももちろん考慮！



戦闘で動いた分もAPの成長にカウントされる。もう、どんどん動いちゃえ！



APを上げるなら、町の中をうろうろしたってOK！　すみずみまで探索しよう



洞くつで迷っても歩いた分、APが上がるぞ

他のステータスを上げる「行動」とは？

AP以外の、その他のステータスを成長させる具体的な「行動」は、まだ明らかにされていない。だが、考えられる行動はいくつかある。例えば、戦闘で敵の攻撃をかわしたり、逃げることに成功したら、AGI（すばやさ）が上がりそうだ。人々との会話や、アイテムの入手で成長させる方法もあるかもしれない。また、APを一定まで上げてから、ある行動をするとアップする、なんていう合わせ技も考えられる。いずれにしても、APの上げ方は、3D空間を思いっきり冒険するのにふさわしい方法と言える。他のステータスはどうなるのか楽しみだ。

要素は多そうだが…





戦闘で上がる要素をつい考えてしまうが、実はまったく別の方法があるのかも…

人との会話も成長に影響？



人生においては人との会話も自分を磨くために重要だが、ゲーム中では？



魔導書や貴重な文献を読んで、MPアップ！　なんてのはどうだろうか？



ステータスを上げるアイテムを宝箱から入手するのも方法の1つとして考えられる

フィールドを生かした戦闘 逃げたり、かわしたり キャラを操作して戦え！

フィールドを歩いていると、エンカウント式に敵と遭遇して戦闘になる。戦闘画面に切り替わるのではなく、フィールドの一部が、そのまま戦いの舞台となるので臨場感が抜群だ！ 戦闘はプレイヤーがキャラを操作。敵を攻撃したり、敵の攻撃をかわしたり、フィールドを駆け回って戦っていく。また、逃げるときは、キャラを走らせて敵を振り切るのだ！



⬆このように敵の攻撃はキャラを操作してかわす！ 3Dスティックをグ～リグリ！



⬆敵に対する攻撃は、魔法が中心になる。魔法のバリエーションは豊富だぞ！

コマンド入力による魔法攻撃が基本！

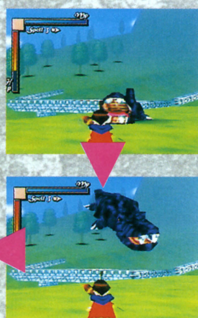
敵への攻撃は武器による打撃もできるが、より威力の大きい魔法攻撃が中心となる。魔法には火、水、風、土の属性があり、それぞれCボタンユニットの上下左右に対応している。魔法は4つの属性の組み合わせ（Cボタンユニットの方向の組み合わせ）と、各属性の威力（ボタンを押す回数）によるコマンド入力で発動するのだ。



HP キャラの体力。戦闘でダメージを受けると減少。HPが少ないほどMPの回復が遅くなる

MP 魔法の発動に必要となる力。魔法を使うたびに消費するが、時間がたつと自然に回復する

SPELL 魔法を発動すると、入力した魔法コマンドがマークの色と数によって、ここに表示される



⬆風の属性魔法。ふわっと持ち上げて…



⬆そして、いきなり地面に突き落とす！ 頭から落ちたモンスターがあわれ…



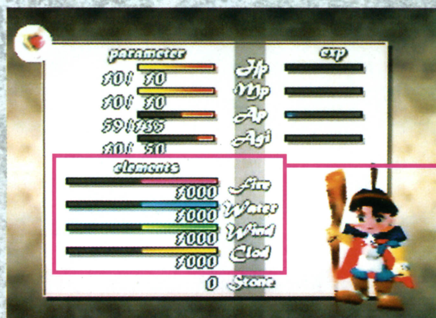
⬆巨大な岩をぶつける土の属性魔法だ！



⬆岩が敵に命中！ 敵の表情からもかなり痛そう

魔法は属性ごとに成長していく！

敵には魔法と同様に4つの属性がある。それにともない、得られる経験値にも属性が存在する。つまり、風属性の敵を倒せば風の魔法の経験値という具合で、魔法は属性別に成長させていくのだ。



魔法力 火水風土の属性ごとに経験の度合いを示すゲージがある。各属性が別々に成長していくのだ

敵の属性は?!



⬆初めて出会う敵の属性を考えるのもおもしろい

特殊な地形でのドキドキの戦闘！

フィールドの一部が戦いの場となるため、フィールドの地形によっては、ハラハラドキドキの戦闘が楽しめそうだ。例えば、草原のような場所なら逃げるのも簡単そうだが、洞くつや崖っぷちでは、行動範囲に制約があるはず。覚悟を決めて戦うか、それとも?!

どうでるか?!





⬅⬆崖の上や洞くつ内の狭い通路でも敵が出現！ 真っ向から勝負を挑むか?!

ふり切れ！



⬆逃げるときは敵のいない方向に一目散

気になる登場人物 主人公とその仲間 まだ見ぬ敵の存在

ここでは『エルテイル』の物語を織りなしていく登場人物を紹介する。冒頭でパーティについてふれたが、「仲間になるのでは？」と思われる気になる人物もチラホラ。主人公を始め、そんな連中についても紹介するぞ。また、町の人々やモンスターも一部ご披露！

ちょっぴりお坊ちゃん風？



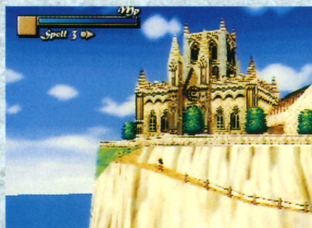
⬆頭の上で髪をたばねたヘアースタイルが印象的。画面写真では何となく、エエトコのお坊ちゃんにも見えるのだが…

ジャンジャック

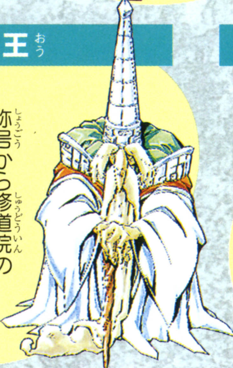


物語の主人公。修道院で修行する精霊使いの見習いだ。まだ10歳と幼いが、修道院での事件をきっかけに旅を決意。力は弱いが、魔法を使いこなす少年だ。

法王



⬆魔法の力で一国をなすストーニア。その中心となる大修道院の長ともなれば、精霊を操る力は相当のものと思われる



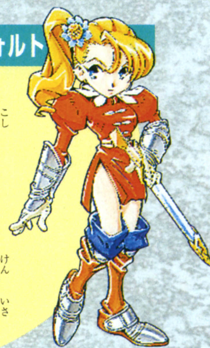
称号から修道院の長と推察。となれば、すご腕の精霊使いに違いない。

キリアク・ラバル



体つきや戦斧がバリバリのウォーリアという印象。どこかの傭兵なのか？ ひょっとしたら山賊かも…。

フローラ・スコットフォルト



腰にたずさえた剣が勇ましい美少女。その装備から剣の国ヴェラグーンの出身ではないかと推測できる。名前の感じからして、実は由緒正しい家柄のお嬢様なのかもしれない。

町で生活する人々 お店の存在も確認

町の人々の生活で興味を引くのは、お店。冒険中は、きっとお世話になることだろう。左の3つ以外にも武器屋などがありそうだ。

酒場



⬆いろいろ情報が聞けそうな酒場。でも、主人公は10歳だから追い出されちゃうかも…?!

宿屋



⬆気のいいおばちゃんが切り盛りする宿屋。ここでグッスリ眠って、旅の疲れを癒したい

万屋



⬆冒険に役立つアイテムを売っているお店。ここで手に入る武器もあるのかな？

町の人も一人一人作成！

町の人々もポリゴンで描かれている！ 表情も格好も個性的だ。

⬇やさしそうな、ヒゲのおじさん

⬅とんがり帽子が似合うおじさん

⬆見るからに性格がキツそうなご婦人だ

⬅挑発するお子ちゃま

⬆町の人それぞれに、名前があるようだぞ

床の紋章は…？



⬅⬅兵士たちの部屋や、不思議な紋章が床に描かれた礼拝堂内部。建物の中にもいろいろな人がいる

⬇人気のない民家。とくればレッツ家探し！ 何かいいもんあるか？



⬅とある民家。おばさんから、何かいい話が聞けるかな？

主人公に襲いかかるモンスターたち！

フィールドやダンジョンで襲いかかってくるモンスター。彼らはどんな攻撃をしてくるのか。それぞれの属性も気になるところだ。

⬇モンスターではないが、こんな人間タイプの敵も襲いかかってくる！

⬆頭ガイコツにこうもりの翼が生えたようなモンスター。ケラケラ笑ったら、かなり怖いかも?!

⬇動きは鈍そうだが、防御力は高そうだ。硬い甲羅が魔法攻撃もはねかえしちゃうかも?!

⬅翼を広げて大空を舞う、ドラゴンタイプのモンスター。炎を吐く？

➡思わず抱きしめたくなるが、これもモンスターだ

⬅ブタ（イノシシ）顔のオーク。力まかせな攻撃が得意そうだ

入手した最新ロムからゲームの全貌を探る!!

ファミマガ64だけの

詳細レポート＋マニア必見レポート

007 ゴールデンアイ
GOLDENEYE

『ゴールデンアイ』におけるボンドの任務内容や、扱う武器などについて解説する！　これを読めばおのずとスパイ知識が身につくぞ!!

N64	任天堂	アクション
	8月23日発売予定	内部バックアップ（4）
	予価6800円	振動パック対応

MANUAL 1

設定
殺しのライセンスを持つボンドとなり数々の危険な任務を遂行していく

'95年末に公開された007シリーズの映画「ゴールデンアイ」が3Dアクションになって NINTENDO64にやってきた!!　プレイヤーはイギリスの諜報部に所属するジェームズ・ボンドとなり、極秘任務を遂行していく。
　ゲームはボンドの視点で進んでいき、待ち受ける敵との銃撃戦、敵基地への潜入、目的を果たしての脱出といったスリリングで激しいアクションが展開。今回教えることから、パーフェクトなスパイになるための予備知識を養え!!



⬆ジェームズ・ボンドになりきって、危険な任務へと挑んでいこう

007（ジェームズ・ボンド）

イギリス諜報部「MI6」に所属。数少ない「殺しのライセンス」を持つ1人。特殊な任務を受け持ち、射撃やナイフ投げなどは一流の腕を誇る。酒とギャンブル、美しい女性が好き

⬇目的を果たしたら危険な場所とはおさらばしよう。無事生還するのも任務の一環だぞ



脱出!!



潜入!!

⬆あからさまに怪しい基地。たくさんの敵が待ち受けるなか、さっそく潜入だ

©Nintendo／Rare.Game by Rare.／Danjaq, LLC & U. A. C. All Rights Reserved. ／Eon Productions Ltd. &Mac B. Inc. James Bond Theme by Monty Norman. Used by Permission of EMI Unart Catalog Inc.

任務
各ミッションの情報を受け取り用意されている任務を達成させる

ボンドは上司の指令を受け、ミッション（ステージ）ごとに課せられている目的を果たしていく。ゲーム中では目的のことを必須任務といい、これを果たさないまま脱出してしまうともう一度同じミッションをやり直さなければならない。ここではミッションに入る前に聞く情報の内容と、必須任務の内容についてを解説しよう。

上司「M」の指令を受け各ミッションの情報を知る

ミッションが始まる前に、ボンドは上司Mから指令を受ける。各ミッションの必須任務は、イージー、ノーマル、ハードのレベル順に増していく。それに合わせ敵も賢くなるので、上のレベルはそれ相応の覚悟と経験が必要となる。

M（ボンドの上司）

「ＭＩ６」が始まって以来初の女性部長。ボンドに直接指令を下す上司であり、具体的な任務の内容などを伝えてくれる。ていねいな言葉遣いからは、ボンドへの信頼をうかがえる

OHMSS
スパイ:ジェームス ボンド
ミッション I: アーカンゲル
パート ii: 化学工場
'M'の指令:
今回は006と一緒に行動してもらいます。化学タンク室が待ち合わせ場所です。科学者に変装した我々の仲間<ドーク>と接触し、早く逃げるように忠告すること。化学タンク室のセキュリティドアの解鎖器を彼から受け取り、006の待っている化学タンク室へと急ぎなさい。美しい女性やカジノはそこから一千マイルも離れています。007、さすがのあなたも今回は任務に集中できるでしょう。
スタート / 次のステージ / 前のステージ

残念ながら顔は不明。上司だけあって、ボンドと同じく腕が立つにちがいない

ハード
OHMSS
<00Agent>:ジェームス ボンド
ミッション I: アーカンゲル
パート i: ダム
必須任務:
a. 全ての警報装置を破壊せよ
b. 特殊モデムをセットせよ
c. バックアップデータを横取りせよ
d. ダムの中央でバンジージャンプせよ

ハードだと3つも増えている！ また、敵も賢くなっているのだ

イージー
OHMSS
スパイ:ジェームス ボンド
ミッション I: アーカンゲル
パート i: ダム
必須任務:
a. ダムの中央でバンジージャンプせよ

イージーだとバンジージャンプだけでよかった必須任務が…

パラボラアンテナの電源が切られました
任務< A >完了

Mの信頼に応えるためにも、いくつもの任務を確実に遂行していかなければならない

破壊活動や人質救出など多様なミッションの内容

各ミッションの必須任務は、重要人物との合流や軍事兵器の破壊など、さまざまな内容のものとなっている。では実際にボンドがどういう任務を行っていかなければならないのか、これからその内容の一部を紹介するとしよう。

科学者を攻撃するな

化学兵器の工場の中には、敵以外に科学者もいる。ボンドは殺しのライセンスを持っているが、一般人には手をだしてはならない。敵との銃撃戦の最中でも、敵だけを狙って倒していけるかどうかプロの腕が問われるぞ。

ボンド:「ドーク博士 早く逃げて下さい。」

化学工場内部の科学者に変装していた博士。化学タンクの爆発に巻き込まれないよう、脱出を伝えるのだ

間違えて科学者を撃つな

任務失敗: 科学者の被害が多すぎます
任務< D >失敗

なんてこった！ 科学者を撃ってしまうなんて!!

特殊モデムをセット

秘密運営室にあるコンピュータに特殊モデムをセットする。特殊モデムは1個のみなので、事前に敵を排除しておきセットするといった慎重さが必要だ。

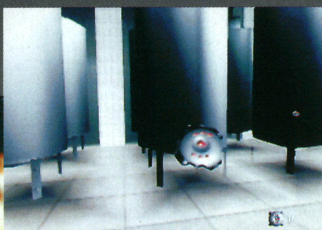


あそこに見えるコンピュータのモニターに近付き…

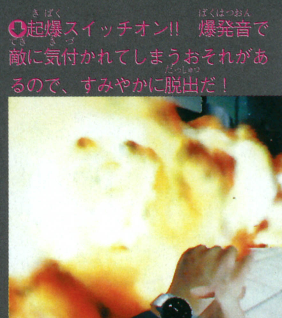
特殊モデムをセット。内部データをいただき！

化学タンクを破壊

化学ガスが充満するタンクを爆破する。タンク爆破の爆風に巻き込まれないようにするために、リモコン式爆弾の上手な使いかたがプレイヤーに問われる。



メインタンクを発見。持っているリモコン式爆弾をタンクへセット！ 遠くに離れてから…



起爆スイッチオン!! 爆発音で敵に気付かれてしまうおそれがあるので、すみやかに脱出だ！

狙撃マニア必見レポート

急所を狙って一撃で敵を倒せ

敵との銃撃戦では、うまく急所を狙うと一撃で倒すことが可能。敵の後ろに回り込み、気付かれることなく倒すのだ。

ミッション終了時には、もっとも多用した武器と命中率などの銃撃戦における成績が表示される。



頭や心臓を狙えば一発で倒すことができる。逆に腕や足を狙って撃つと、倒すのに5発ほど弾を当てなければならない



敵が銃を放したら仕留めた証拠。これを確認しないと逆に撃ち返されてしまうぞ。プロとして敵を確実に仕留めるのだ！

成績レポートも表示されるぞ

OHMSS
スパイ:ジェームズ ボンド
ミッション I: アーカンゲル
パート i: ダム
結果:
時間: 05:06
ベストタイム:05:06
命中率: 63.5%
一番よく使った武器: スナイパーライフル
総ショット数:52 頭部ヒット: 4 (13%)
倒した総数: 15 胴体ヒット: 13 (41%)
手足ヒット: 14 (44%)
その他: 1 (3%)
次のステージ / 前のステージ

自分の腕がいったいどれほどのものか確認できる

MANUAL 3

武器
10種類以上にもおよぶ武器を場所や目的によって使い分けろ

任務を遂行するにあたって、敵との銃撃戦は避けられないものとなる。ただし、むやみに銃を乱射すると音を聞き付けた敵が集まって任務を遂行するのに支障をきたしてしまう。場所や状況を確認して、武器を使い分けつつ確実に敵を倒していかなければならない。

銃
敵を倒すためにメインで使用する

種類が豊富で一番多く使用することになる銃火器。ほとんどの銃が敵を倒して入手するものだ。種類が多いだけに、小型銃と大型銃それぞれの利点を考慮しつつ状況での使い分けが必要となる。左に挙げたのが代表的な銃火器だ。



⬆2丁かまえて撃つことが可能な武器もある。威力もさることながら見た目もいい

D5K Deustche	PP7 特別使用
特別機動部隊標準装備の銃。PP7特別使用以外で、唯一サイレンサーを装備可能な銃	小さくて簡単に隠せるオートマチックピストル。ボンドが最初から持っている銃

Phantom	PP7＜サイレンサー＞
延長されたマガジンが装備可能なサブマシンガン。自動掃射可能だが、音がうるさい	発砲音が静かで、敵を倒す際に周りの敵に気付かれない。ボンドのメインとなる銃

KF7 Soviet	DD44 Dostovei
ソビエト軍隊標準装備の遠距離ライフル。敵のほとんどがこれを所持している	ソビエト産のオートマチックピストル。将兵標準装備。音はうるさいが威力は抜群

Sniper Rifle	Spyder
画面を拡大して敵を狙い撃てる単発式ライフル。かなり遠くの敵を倒すことができる	チェコ産の最新マシーンピストルの変形型。小型だが自動掃射の機能を持つすぐれもの

サイレンサーで消音

銃にサイレンサーを装着することにより、音を立てずに敵を攻撃できる。周りの敵に気付かれずに一人一人倒すことができるので、基地内部での使用に適する。



⬆こっそり近付き、急所を狙ってバスッと一撃。う～ん、これぞスパイの醍醐味

スナイパーで狙撃

スナイパーライフルのスコープから覗くと画面が拡大され、かなり遠くの敵に狙いをつけて倒すことができる。基地潜入前の屋外などで威力を発揮する。



⬅前方の見張り台に敵らしきものを確認。スナイパーライフルに持ち替えて…

⬆敵めがけて狙いすました一撃！　オレってプロ!?

爆弾
高い威力を活かし兵器の破壊に使用

爆弾類は抜群の破壊力を誇るので兵器の破壊に適する。爆風をともなうため、狭い所での使用は危険。使用するまえに自分の逃げ道を確保しておけ。左に爆弾類を2つ紹介させていただく。

Grenades
投げると転がり、爆発するのに5秒かかる手榴弾

Remote Mines
壁に吸着させられる機雷。リモコンで起爆させる



⬇扉の前に仕掛けておいたリモコン式爆弾を起爆させる！　悪く思うなよ…

兵器を一発で破壊

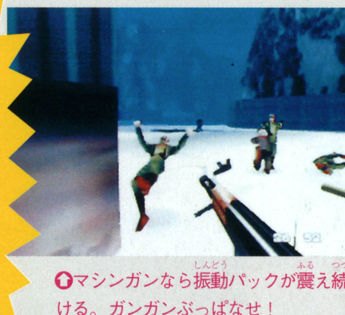


⬆銃弾を弾いてしまう硬い兵器も、爆弾一発でこっぱみじん。この破壊力、くせになりそう

振動マニア必見レポート
銃を撃った反動が手に伝わってくる

『ゴールデンアイ』は振動パック対応。銃を撃った反動と、敵に受けたダメージとが振動となりプレイヤーに伝わってくるぞ。マシンガンをぶっぱなすと振動しまくりで気分壮快だ!!

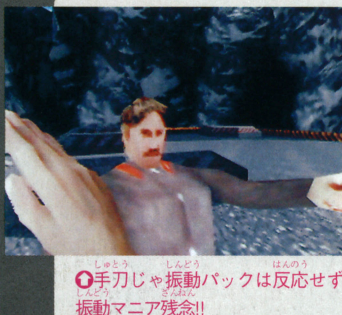
撃って撃って撃ちまくれ



⬆マシンガンなら振動パックが震え続ける。ガンガンぶっぱなせ！



⬇2丁かまえたその日から、振動パックが止まらない！　振動マニア感激!!



⬆手刀じゃ振動パックは反応せず。振動マニア残念!!

MANUAL 4

アイテム

各ミッションの目的を果たすために特殊な小型アイテムが必要となる

各ミッションの必須任務の内容には、重要データのコピーや暗号解読などといったものもある。これらを実行するためには、専用のアイテムを使用しなければならない。敵を倒すための武器とは異なり、アイテムは必須任務の遂行上で絶対に必要となるものである。

高性能&多機能なアイテムを開発する「Q」

各ミッションが始まる前に、アイテム提供者であるQから任務に必要となるアイテムを渡される。持っているだけでいいものから、使用しなければ効果を発揮しないものもある。使いかたを間違えると必須任務をはたせないので、Qの説明はよく聞くようにしよう。

Q（アイテム提供者）

「MI6」の武器開発部門「Q」に所属するQ。ボンドのためにさまざまなアイテムを開発する。そのすべてが任務遂行には欠かせないものであり、ボンドにとって重要な人物といえる

OHMSS
スパイ:ジェームス ボンド
ミッション 1: アーカンゲル
パート ii: 化学工場
'Q'の助言:
ボンド、慎重に聞いてくれ。爆弾を上手にセットしないと、タンクは完全に破壊されないぞ。それと、充分離れてから起爆させるんだ。さもないと君も火だるまじゃ。
それから一度でいいから暗号解読器を壊さず持って帰ってきてくれ。いつもみたいに取り扱いが荒いと肝心な時に役に立たんぞ。
007、正直いって私は君がわざと小道具を壊しているように思えるのだが。
スタート
次のページ
前のページ

⬆彼の協力なくして任務の遂行はできない。ボンドは彼の小道具をよく壊す（笑）

Key Analyzer	Datathief
ゴールデンアイキーを複写することができる機械	高速、高画像の情報複写機。プロテクタ解除もできる
Microcamera	**Watch Magnet**
自由自在なズームが可能なコンパクトカメラ	ミニチュアの電磁石。遠くの金属物質を吸い寄せる



⬆敵にジャマされないように、敵がいないのを確認してからアイテムを使用すること

多彩な機能をもつ腕時計を活用せよ

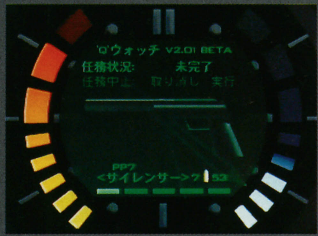
ボンドの代名詞とも言える、多彩な機能を誇る腕時計。ゲーム中でも状況確認やアイテムを装備するなどの便利な機能を持ち合わせる。プレイ中、多用することになる3つの機能を紹介するぞ。



⬆ボンドといえばこれですな。腕時計を覗くしぐさがカッコいいのだ

●ボンドの状況確認

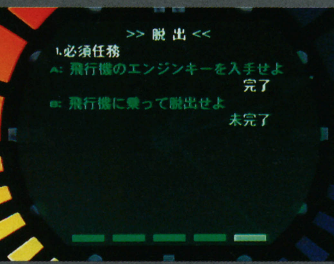
腕時計を覗いたとき、最初の画面で現在の自分の体力残量、装備している武器とその弾数を同時に確認できる。また、アイテムを紛失した際などに、任務を中止してやり直すこともできる。



⬆時計を覗いている最中は行動が一時中断される。敵が攻撃してこないので、ゆっくりと自分の状態を確認できる

●任務進行状況を表示

ミッション中の必須任務がいくつかある場合、そのうちの何を達成したかを確認できる。また、ミッション前に表示されるMの指令もここで再確認できる。



⬆次になにをすればいいのかをここで確認する。これも重要なことだぞ

●アイテムを装備する

アイテムや武器を選択して装備することができる。装備したアイテムは通常画面にもどってから使用する。リモコン式爆弾の起爆スイッチとしても使われるぞ。



⬆ここで武器やアイテムを装備する。手に入れたゴールデンアイキーをコピーするため、キー複写機を装備する



⬆ゴールデンアイキーのコピー完了。あとは元のゴールデンアイキーを捨てれば任務完了だ

映画マニア必見レポート

映画の名場面をデモシーンで再現

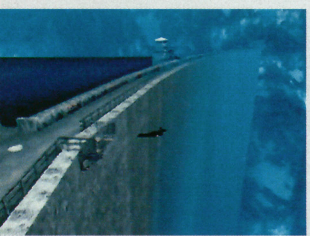
各ミッションに入る前とミッション終了時に、ちょっとしたデモシーンが流れる。映画「ゴールデンアイ」を観た人は思わずニヤリとするボンドのしぐさや、バンジージャンプのシーンなどが盛り込まれている。まだ映画を観ていない人はプレイ前に観ておこう。





⬆⬅⬇ミッションが始まる前のオープニングデモより。左右の敵を確認するボンドのしぐさから、ミッションへと移る緊張感が高まる

バンジージャンプ!!



⬆映画を観た人なら思い出深いバンジージャンプのシーン。スパイなのにやることはハデなものが多いのはお約束

任務地点

敵の秘密基地や雪原などさまざまな場所で暗躍する

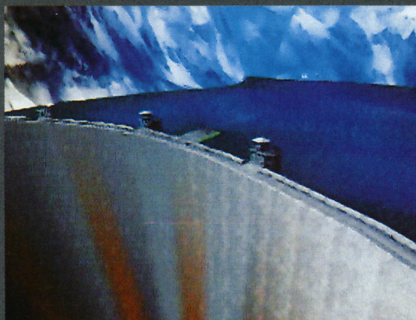
ボンドの任務は、国際的犯罪組織「ヤヌス」の野望を阻止することにある。衛星兵器「ゴールデンアイ」を彼らの手で悪用されないようにしなければならないのだ。そのために、世界各地へおもむき犯罪組織に対してスパイ活動を行っていくことになる。

ミッション1 アーカンゲル 化学兵器工場を破壊

ミッション1は9年前のソ連が舞台。化学兵器の供給を行う施設の破壊作戦に向かう。ダムからのバンジージャンプや飛行機を奪っての脱出など激しい展開となる。

パートI ダム

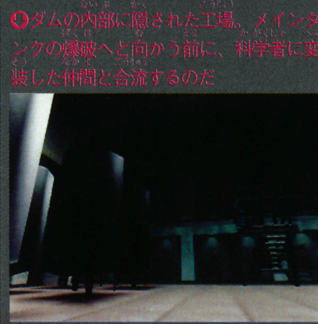
アーカンゲルにあるダム周辺には対軍隊用に備えた敵が待ち構えているため、ボンドが単独潜入する。ダム内の化学兵器工場へ潜入するため、Qのアイデアに従いダムの中央からバンジージャンプをすることになる。



↑武装した兵が巡回しているダム。そのことからしても不穏な動きがうかがえる

パートII 化学工場

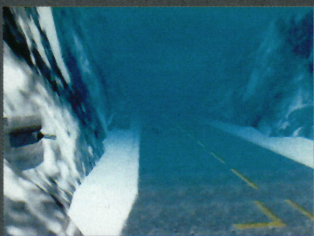
化学兵器工場内へ潜入したら、メインタンクの爆破へと向かう。科学者に被害をださないように、慎重に行動しなければならない。



↓ダムの内部に隠された工場。メインタンクの爆破へと向かう前に、科学者に変装した仲間と合流するのだ

パートIII 脱出

タンクの爆破に成功したら、すみやかに軍用滑走路から飛行機に乗って脱出する。対空砲火台やミサイル砲台を壊しておかないと、ハチの巣にされてしまうぞ。



↑メインタンクの破壊で潜入したことが知れ渡っているため、たくさんの敵が待ち構える。無事脱出できるか!?

ミッション2 セヴェルナヤ 地下基地への潜入

ミッション2はミッション1の5年後。ロシアへおもむき、謎の地下基地へと潜入する。雪原ではあたり一面雪景色のため、プレイヤーの方向感覚が試される。

パートI 雪原

地下基地へと潜入する際、潜入した事実を基地内部に知られないようにしなければならない。そのためにはまず、パラボラアンテナの電源を切ることが必要。



↑ボンド同様、敵も防寒具を身に着けている。防寒具が白いため、敵を発見しづらい

パートII 地下基地

地下基地へ潜入をはたしたら、基地内部のメインスクリーンの写真を撮ることになる。コンピュータのハッキングを行った後、敵の包囲網から脱出する。



↑まだ建設中の地下基地。いったい何を作ろうとしているのだろうか?

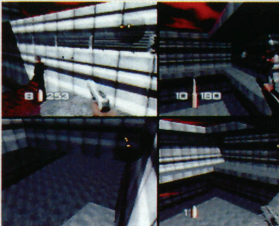
対戦マニア必見レポート

息を潜めて行動し合うスリリングな対戦プレイ

メインモードとは別に、対戦モードも用意されている。ここでは2人から4人まで同時プレイが可能だ。寺院や図書館などのステージで、相手に見つからないように狙撃し合う。武器は自由に選択して使用できるぞ。

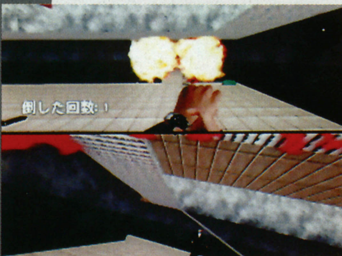


↑2人プレイの画面は上下2分割。敵は相手1人なので、右上のレーダーを頼りにして戦うのだ



↓3～4人プレイの画面は4分割。いつどこで誰に狙われているのかドキドキしつつプレイすることになる

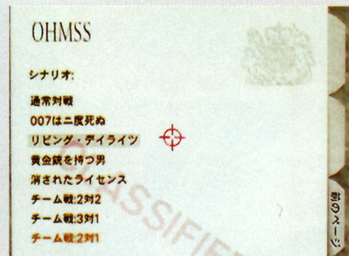
さまざまな武器を使用



↑壁にリモコン式爆弾をセット、相手をさそって爆発させることも可能

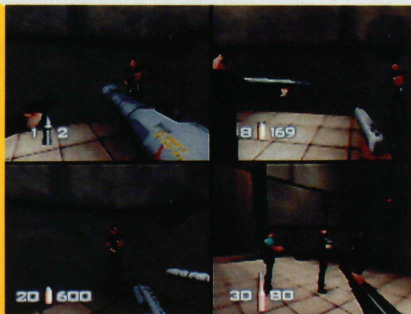
対戦を面白くするいろいろなルール設定

対戦プレイを始めるまえに、楽しみを増す7つのルールを選択できる。その内容には体力ゲージなしの一発勝負や倒されても一度だけ復活できるといったものから、2人対2人、1人対3人といったチーム戦などがある。



↑7つのルールを選んで遊ぶことで、対戦の楽しみが増すこと請け合い

3人対1人のバトル



↓3人に狙われて袋のネズミ状態



N64	コナミ	アクション
	8月7日発売予定	コントローラパック（13）
	予価8900円	コントローラパック対応

堂々完成の3Dアクションアドベンチャー 新生『ゴエモン』の魅力を徹底報告!!

3Dになったことで、今までのシリーズから格段のパワーアップを果たした『ゴエモン』。アクションは3D空間でのびのびと、町での情報収集は臨場感たっぷりに楽しめる。さらに、ゲーム中に盛り込まれた数々のミニゲームや、ゴエモンインパクトを操縦する迫力のイベントステージなど、内容はまさに盛りだくさん！ ゲーム中のデモシーンなどに見られる演出も圧巻。ゴエモンたちの動きやしゃべりは、必見だ!!

広々とした空間を存分に駆けめぐれ！



広大な空間をとことん駆けめぐれ！





のっけから漫才。ギャグも冴えてます

ポリゴン鬼も踊る！

ゲームオーバーになると、マッチョな鬼がフラフープ！ "N64の動き"を再確認?!



グリグリクネクネ、そのイヤすぎな腰の動きは一見の価値あり！

目を見はる演出の数々！





オープニングデモやボス戦に見られるグラフィックはスゴイ！ ツボをおさえた演出が、この上なく気分を盛り上げる!!

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

※ゴエモンキャラバンのお知らせ…なんとゴエモンが、みんなと一緒にラジオ体操を踊る！ 7月26日は江戸川区立南葛西第三小学校、7月31日は葛飾区立白鳥小学校に行くぞ。また、8月2日は大阪府吹田市の芝生公園で行われる「五月が丘サマーフェスティバル」にゴエモンが出没!! 詳細はコナミホットライン（電話番号0120-086-573）まで！

「がんばれゴエモン」の主題歌を歌おう！

プレイ前のデモで影山ヒロノブさんが歌う主題歌が聴ける！ 画面を見ながら曲を想像して発売を待とう！

スタート





店をのぞきながら会話で情報収集！

アクションだが、RPGのように町で情報を収集してゲームを進めていくのが『ゴエモン』の特徴だ。実際に近い視点なので町の雰囲気が肌で感じられる。各種のお店で旅の準備を整えられるぞ。

会話は必須！



⇦⇧お店で体力を回復したり、アイテムを購入。町の人との会話もゲームクリアには欠かせない

雄大な景色の中目的地をめざす

町から町へなど、次の目的地までのアクションステージとなる道中。現れる敵を蹴散らしながら、広々とした地形を思いっきり動き回ることができるぞ。道中ではいろいろな景色が見られるのも楽しみのひとつ。日本の名所をながめながら、新たな土地をめざせ！



⇨ムサシの国。海を横目に進んでいく

トラップをくぐりぬけ城内の敵を討つ！

敵の活動拠点として各地に点在する城。内部は敵の巣窟で、ボスも待ち受けているぞ。群がる敵を倒しながら、つり天井や落とし穴など、さまざまなトラップをぬけていく。隠されたアイテムを探しつつ、奥に潜むボスを倒すのだ！

強大なボスも！





⇦⇧各所にしかけられたトラップや、ボスとの戦いなど、アクションテクニックを駆使して進んでいく！

理屈ぬきに楽しめるインパクトステージ

ゲーム中にイベントとして楽しめるインパクトステージでは、巨大ロボ「ゴエモンインパクト」を操縦できる。敵を文字通り蹴散らして進む「インパクトボンバー」のあとは、コックピット視点で戦う「ボス戦」へとなだれ込む。細かいことは抜きに“破壊”の快感を満喫できる迫力のステージだ！

破壊神と化せ！



⇨敵や障害物をガンガン壊して突き進む「インパクトボンバー」！

巨大ロボとの激烈な戦い！





⇦⇧巨大なボスとの格闘戦！ 怪しげな攻撃をしかけてくる相手を殴る、蹴る、撃つ！ ルール無用の大乱闘だ！

3D空間を縦横無尽に動けるように ゴエモンたちの操作方法を覚えよう!

ここではN64コントローラの使い方を紹介。ゴエモンたちの操作方法から便利機能まで、詳しく報告するぞ。すぐプレイが楽しめるよう、今のうちに覚えちゃおう!

N64コントローラ

- Rトリガー
- Cボタンユニット
- Aボタン
- Bボタン
- Zトリガー
- 3Dスティック

強←3Dスティックの傾き→弱

力いっぱい走る、走る!

スタスタ歩く中間速度

そろりそろりとしのび足

はしごを降りる (3Dスティック下)

天辺でZトリガーを押して、はしごをつかんだら3Dスティック下で降りられる

はしごを登る (3Dスティック上)

はしごに接してつかんでから、3Dスティックを上に倒せば、登ることができる

ぶら下がる (Zトリガー)

崖などの端でZトリガーを押すと、ぶら下がれる。Aボタンで登る

ふせる (Zトリガー)

Zトリガーを押している間ふせる。ふせたまま、移動や攻撃も可能

攻撃 (Bボタン)

敵を倒す手段。攻撃中は移動できないが、方向転換することは可能

ジャンプ (Aボタン)

ボタンを押す長さによって高さが変化。ジャンプ中の方向転換可能

何もしないと…

プレイ中に何もしないでいると、ゴエモンたちのいろいろなしぐさが見られるぞ!

お茶飲むわ、お化粧直すわ、好き放題

カメラ (Rトリガー+Cボタンユニット)

ズームアップにズームイン、右、左パーンと自由自在!

キャラチェンジ (Cボタンユニット下)

プレイキャラをチェンジする。スタート時はゴエモンとエビス丸の2人

術使用 (Cボタンユニット上)

プレイキャラが、術を習得していれば、このボタンで使用できる

武器選択 (Cボタンユニット左)

プレイキャラの武器を持ち替える。武器が複数あるときのみ機能する

マップオン/オフ (Cボタンユニット右)

いま自分がいる、エリアのマップを表示する。表示中に押せば消せる

プレイキャラ4人の使用できる武器と術

プレイキャラ4人は複数の武器と術が使える。これらはゲーム中に手に入れていくのだ。また、サスケとヤエちゃんはゲームを進めていくと、使えるようになるぞ。

ゴエモン

- **キセル**：キセルでの攻撃。素早く3回押すと3連続攻撃が可能
- **チェーンキセル**：卍ブロックに引っかけて穴を飛び越えることができる
- **小判**：小判で離れた敵を攻撃。パワーアップで炎の小判に!
- **一触即発の術**：普段動かせないものを動かせる。1回につき10両消費

エビス丸

- **こづち**：こづちでの攻撃。素早く3回押すと3連続攻撃になる
- **ミートのこづち**：これで敵を倒すと、体力を回復させるダンゴが出る
- **からくりカメラ**：普段は見えないものを、実体化させることができる
- **ちびエビスンの術**：体が小さくなって、狭い場所が通れるようになる

サスケ

- **くない**：くない攻撃。キセルやこづち同様、3連続攻撃が可能
- **極寒のくない**：敵や熱い足場を凍らせることができる。1発1両消費
- **花火爆弾**：ヒビの入った壁を壊せる。1発につき1両消費する
- **飛行の術**：通常のジャンプでは届かない高い所へジャンプできる

ヤエちゃん

- **カタナ**：3連続攻撃可能。Bボタンを押し続けるとシールドに
- **小竜太の笛**：竜が現れて、1度行った町や茶店、城に運んでくれる
- **ヤエバズーカ**：離れた敵を攻撃。ため撃ちすると敵をロックオン攻撃
- **人魚変化の術**：人魚になって水中を移動することができるようになる

術は4人それぞれ、ミニゲーム形式の修行をクリアして習得するのだ

ゴエモンインパクトの操縦方法を完全伝授!!

ゴエモンインパクトを操縦するステージは、「インパクトボンバー」と「インパクト・ボス戦」の2種類がある。ゲーム中では、インパクトボンバーのあとにボス戦に入る構成になっているぞ。2つのステージは内容が異なるため、インパクトの操縦方法も違っている。ここでは、それぞれの内容と操縦方法をバッチリ伝授するぞ。

インパクトボンバー

眼前に現れる敵や障害物を壊しながら進んでいく、強制スクロールステージ。一定時間でできる限り破壊し、次のボス戦で生かされる「金」と「油」をためるのだ。

ハナ小判（Zトリガー）
キセルでは届かない、足もとの敵や障害物を破壊。1発撃つたびに小判を1両消費する

キセル（Bボタン）
敵や障害物は巨大なキセルをブンブン振りかざして破壊。あらゆるものを壊しまくれ！

ジャンプ（Aボタン）
地を揺るがす豪快なジャンプ。途中の落とし穴や足を引っかける障害物を飛び越えられる

金 ハナ小判の残り弾数を示している

油 物を破壊するごとにたまっていく

インパクト・ボス戦

インパクトのコックピット視点で巨大ボスと決戦！ パンチやキック、必殺技など、下の「技リスト」の技をガンガン繰り出して、「油」がなくなる前に、相手の体力を0にすれば勝利だ！

んがゲージ 攻撃を繰り出すたびに徐々にたまっていき、満タンになると点滅して「んが砲」が発射できるようになる

レーダー

敵 敵のいる位置は、赤いマークで表示されている

照準 「ハナ小判」や「んが砲」の発射方向を示している

敵 敵の体力を表示。ダメージを与えると減少。0にすれば勝利となる

自機 自機であるゴエモンインパクトの位置が、黄色いマークで表示されている

金 ハナ小判の残り弾数。ハナ小判を1発撃つごとに、1両ずつ消費していく

油 インパクトの体力。攻撃を受けると減少し、0になると残り機数を1機失う

ゴエモンインパクト・ボス戦“ゴージャス”技リスト!!

基本技

防御（▷→▷）
敵の攻撃によるダメージを軽減できる。敵の強力な攻撃を防ぐ手段として使用

ぼよよんキック（▽→▽→A）
天も裂けよと言わんばかりの蹴り。ストレートよりもリーチが長いのが特徴

ハナ小判（Z）
ハナ小判を撃つ。威力は極小だが連射が可能。離れた相手の動きをけん制できる

チェーンキセル（R）
敵に当てて引っかけた後、AかBボタン連射で手前に引き寄せることができる

ストレート（A）
強力な伝説（?!）の右ストレートを放つ。当たれば、敵はたまらず吹っ飛ぶ！

ジャブ（B）
稲妻のごとき鋭いジャブを放つ。威力は小さいが、連続で繰り出すことができる

連続技

突撃コンボ（B→A→R→R→A）
ジャブ、ストレート、キセル往復ビンタ、蹴りでしめる、複雑な連続技。敵を引き寄せたら2回目のRまで素早く入力。最後のAを連打すれば、往復ビンタ後の蹴りも決まる

連脚コンボ（B→B→B→A）
連拳コンボの発展型。リーチの長い蹴りでしめるため、連拳コンボよりも最後まで決めやすい。入力は、ジャブ3発を気持ち早めに押して、最後のAは連打するのがコツ

連拳コンボ（B→B→A）
稲妻ジャブを2回お見舞いしたのち、強烈な右ストレートでしめるコンボ技。チェーンキセルで十分に引き寄せたのちに繰り出すのが効果的。入力のコツは早すぎず遅すぎず

必殺技

んが砲（△→▷→▽→◁→Z）
んがゲージが満タンのときに発射可能。発射されるまでに多少の時間がかかるので、敵を吹っ飛ばした後に入力

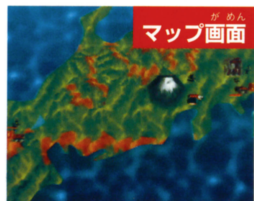
百烈パンチ（△→▽→△→A）
激しいパンチの嵐を繰り出し、相手をボコボコに殴り倒す技。チェーンキセルで引き寄せてから、素早く入力して決めるのが効果的

※技リストの記号の見方　A…Aボタン、B…Bボタン、R…Rトリガー、Z…Zトリガー、△…Cボタンユニット上、▷…Cボタンユニット右、▽…Cボタンユニット下、◁…Cボタンユニット左、→…ボタンを押す順番を示しています。

ゲーム画面の見方や役立つアイテムなど スムーズにプレイを始めるための予備知識

ここではゲーム画面の表示内容や、ゲーム中に登場するアイテムを紹介していく。アイテムには体力を回復するものを始めとして敵の攻撃を防ぐものや、ゲームクリアに欠かせない重要なものまで、たくさんあるので覚えておこう。

マップ画面



⬆ゲームを進めて地図を手に入れると、マップが見られる。いま自分がいる場所と、一度行った町や城との位置関係がわかる

サブ画面



⬆ゲーム中にスタートボタンを押すとサブ画面に切り替わる。ここでは手に入れた武器や術、アイテムの一覧が表示される

メイン画面





武器
プレイキャラが、いま使用している武器が表示される

残り数
プレイキャラの残り数を表示。体力が0になるたびに1ずつ減る

体力ゲージと所持金
ハートで体力、その下に所持金が表示される。お金の単位は「両」

アイテム表示
町のお店で購入したアイテムを表示する。効果が切れると消える

あちこちで拾える便利なアイテム

まずは、道中や城の中など、あちこちで拾うことができるアイテムを紹介。用途を知って旅に役立てよう。この中でもとくに重要なのは、体力ゲージの上限をアップできる「まねきネコ」。見つけたら必ず手に入れるようにしよう。



⬆落ちている場所は、町や道中、城とさまざま。まねきネコはわかりにくい場所に隠されていることがあるので、すみずみまで探そう

キラキラだんご	だんご	小判
取れば、その場で体力を完全に回復することができる	取ると、その場で体力がハート1個分、回復する	取ると、1枚につき5両、所持金がアップする
大入り袋	**金のまねきネコ**	**銀のまねきネコ**
取ると、プレイキャラの残り数が、1人分アップする	1つ取るだけで、体力の上限がハート1個分アップ！	4つ集めると体力の上限がハート1個分アップする

購入できるアイテムと町のお店情報

町のお店では、体力を回復したり、敵の攻撃を防ぐアイテムを購入できる。これらは、購入すれば自動的に効果が発揮されるぞ。

みの	かさ	おにぎり
敵の体当たり攻撃を、3回まで防ぐことができる	敵が発射する弾を、3発まで防ぐことができる	体力が0になると、自動的にハート4個分を回復
鉄ヨロイ	**鉄カブト**	**うめおにぎり**
敵の体当たり攻撃を、5回まで防ぐことができる	敵が発射する弾を、5発まで防ぐことができる	体力が0になると、自動的にハート10個分を回復
金のヨロイ	**金のカブト**	**サケおにぎり**
敵の体当たり攻撃を、8回まで防ぐことができる	敵が発射する弾を、8発まで防ぐことができる	体力が0になると、自動的にハートを完全回復

よろず屋

よろず屋「いらっしゃい！
きょうは、なんかいるんな～？」
おにぎり 50両
うめおにぎり 120両
大入りぶくろ 500両

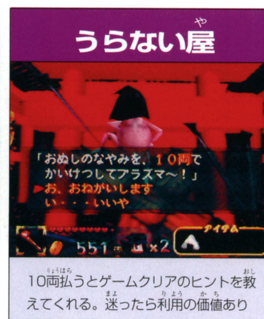
⬆品ぞろえは町によって異なる。新しい町に到着したら、立ち寄ってチェックしよう

大江戸ツーリスト



他の町のツーリスト店へ、瞬時に転送してくれる。転送料は1回10両だ

うらない屋



10両払うとゲームクリアのヒントを教えてくれる。迷ったら利用の価値あり

宿屋



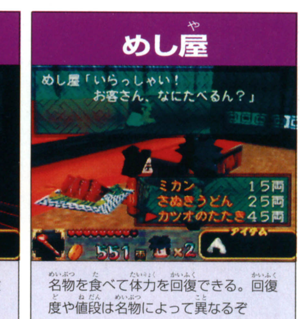
部屋に泊まって体力の回復ができるほか、ゲームをセーブすることができる

茶店



体力を回復させるスタミナだんごが食べられる。情報の収集も忘れずに

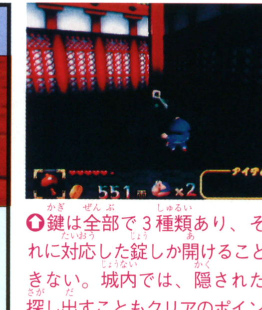
めし屋



名物を食べて体力を回復できる。回復度や値段は名物によって異なるぞ

城内で手に入る特別なアイテム

城内では錠で封印された扉を開ける鍵が重要。鍵は城内のどこかで拾える他、その部屋の敵を全滅させると出現することがあるぞ。



⬆鍵は全部で3種類あり、それぞれに対応した錠しか開けることができない。城内では、隠された鍵を探し出すこともクリアのポイント

ダイヤの鍵	金の鍵	銀の鍵	ヤジルシくん	これ象くん	つぼ
ダイヤの錠で封印された扉を開く。お店で売れないのが、非常に残念?!	金の錠で封印された扉を開く。銀の鍵同様、1回使用するとなくなる	銀の錠で封印された扉を開くための鍵。1つ封印を解くとなくなる	手に入れると、その城内に潜むボスの位置が、マップ上に表示される	手に入れると、その城内の構造を示す、マップが見られるようになる	小判やだんごが詰まっているつぼ。攻撃して壊せば、中身が飛び出すぞ

今度の敵は悪の軍団"ネオ桃山幕府"！ 彼らの正体と日本を襲う真の目的とは?!

我らがゴエモンたちの、今回の敵となる、悪のミュージカル軍団"ネオ桃山幕府"とは、いったいどんなヤツらなのか? ここでは日本を恐怖のドン底におとしいれた(?)彼らの実体と、いまいち見えてこない目的に、とことん迫ってみるぞ!

ネオ桃山幕府四大幹部

全国各地で暗躍する、弾神と蘭子直属の部下(というか使いっ走り?!)。4人とも女言葉だが、容姿は男なのでオカマと断定。名前は弾神のイメージで勝手につけられたものだ。



コロン　シャロン　バロン　ポロン

マーガレット蘭子



弾神に付き従う、もう1人のボス的存在。見た目どおりのタカビーな性格で、かなり目立ちたがり屋さん。

春風弾神



ネオ桃山幕府の頭。日本全土を舞台と化すべく動き出した、はた迷惑なミュージカルスター。

タイサンバ2



➡水中仕様のロボ。キャッチフレーズは"魅惑のマーメイド"

巨大戦闘ロボ

⬇カブキメイクがいかめしい戦国カブキロボ「カシワギ」



ネオ桃山幕府が誇る驚異の巨大カラクリロボ。現在「カシワギ」と「タイサンバ2」の、2体の存在が確認されている。

おつき隊

ネオ桃山幕府の主要カラクリロボ。弾を発射するものや突撃してくるもの、ジャンプ攻撃するものなど、4タイプある。



⬆厄介な点では本物の"追っかけ"と同じ

日本舞台化のため全国各地に出没!!

ネオ桃山幕府の恐るべき計画。それは自分たちの(弾神の?)ミュージカルを見せつけるため、日本全土を舞台と化すことだった! その"ゴージャス・マイ・ステージ"作戦のもと、彼らは日本各地に出没! ゴエモンたちは彼らの野望を打ち砕くことができるか?!



⬆エビス丸をアントニオと呼ぶ弾神。こんなセンスで日本を舞台にされたら大変だ!

⬇オカマでさらに赤ちゃん言葉と救いようがない。しかし"桃山ダンス"とは一体?





⬆何やら寝ぼけたことを言うオカマ。しかし、彼らは本気で日本を舞台化するらしい

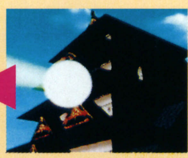
―序盤活劇― 巨大な"桃"現る!

ゴエモンとエビス丸が、お店で騒動を起こして追い出されたところに、突如、はぐれ町の上空に巨大な桃型UFOが出現! 戦艦とも思えるそのUFOは、大江戸城の方角へ姿を消してゆく。ゴエモンたちの頭上を通過したその直後、UFOの内部では怪しげな会話がなされていた。1人のオカマと美男美女。彼らはどうやら、大江戸城に対して攻撃を加えようとしているようだ!





そして攻撃は実行された。強烈なビームを照射される大江戸城! するとシブ～い大江戸城が、事もあろうかヨーロピアン風に大変身! ゴエモンたちは急いで大江戸城に向かうのであった…。



とのさま「どっしぇ～

スタート地点のはぐれ町から大江戸城まで序盤プレイの流れをばっちりレクチャー!!

プレイに先立って序盤のゲーム展開を教えちゃう! ゲームの流れをつかむためにも、読んでおいて損はないぞ。ゲームは、はぐれ町にあるゴエモンの家からスタート。まずは町の人から情報を収集しながら、オープニングデモで攻撃された大江戸城に向かうのだ!

町の人たちの話から城に入る方法を探る

町の人の話をまとめると、大江戸城は緊急装置が作動して特別なアイテムがないと中に入れないとのこと。さてアイテムはどこに?



⇧大江戸城へ続く橋が壊れて入れない?! さらに情報を集めて、なんとしても、城に入る手立てを探さなければならない…





⇦途切れた橋の上に卍印のブロックが。これに引っかければ渡れるようだが…

富士山に?!



⇧富士山ってどうやって行くの? 道を聞くにはおまわりさんだが…

モクベエさんを求めて富士山を登っていく

町でキセル職人のモクベエさんの話が聞ける。どうやら彼が、大江戸城に入るためのアイテムを持っている模様。さっそく、モクベエさんが引っ越したという富士山へ! 頂上にいるモクベエさんから目的のアイテムを入手しよう!

⇦頂上までの道のり。落石や回転する床など、冷や汗もののしかけがいっぱいだ

モクベエさん! 何かくれっ!!



⇧よっしゃ! これで大江戸城に入れるぞ! ありがとよっ、モクベエさん!

大江戸城に侵入し城内をつき進む!

モクベエさんからもらったアイテムで城に侵入すると、城内には奇妙なカラクリロボがウヨウヨ! おまけに大江戸城は、外見だけでなく、内部構造も変わってしまったらしい。いたるところに体力を削るトラップがしかけられているぞ! それらをかわしながら、大江戸城の天守閣をめざして、突き進んでいくのだ!



⇧軽くジャンプして、設置された卍ブロックに引っかける! 見事、途切れた橋を渡ることに成功したぞ!



⇧おダンゴが列をなして進んでくる、ヘンチクリンなトラップ! ジャンプでかわして、進んでいこう

⇩つり天井は上に乗れれば足場代わりに使える。穴に落ちないように、つり天井からつり天井へ、ジャンプで渡れ!



仁王ロボと対決!

天守閣にたどりつくと、そこにはおかしな格好のオカマが1人。こいつが大江戸城をこんなふうにした張本人なのか? 問いただそうとすると、奥の広間に姿をくらます。それを追って大広間に入ると、薄暗い中に、何やら巨大な影が…?! 部屋の真ん中から浮かび上がる、巨大な首のカラクリロボが、ゴエモンたちに襲いかかる!



⇧オカマと対面。騒がしくなったのは、もとはと言えば、コイツらのせい。しめあげようとすると…

オカマちゃん登場



⇦炎攻撃はアゴのそばが安全地帯。キセルで攻撃だ!



⇦レーザーはジャンプでかわす。おさまったら反撃だ

仁王ロボ炎上!



⇧燃え上がる仁王ロボ。ざまぁ見ろ!

お殿様の頼みから本格的な旅へ!!

手強い仁王ロボを破壊すると、奥の間の扉が開く。その扉の向こうで、囚われのお殿様と、ゆき姫を無事救出。お殿様から大江戸城をこんなふうにした者を捕らえてほしいと頼まれ、引き受けるゴエモンたち。関所を通るための「スーパー手形」を受け取ったら、いよいよ本格的な旅の始まりだ!



⇧お殿様から賊の逮捕を依頼される。お殿様の頼みとあっちゃあ断れない。でも生け捕りの保証はできないッスよ!

⇩頼みを聞くと、関所を開ける「スーパー手形」を渡される。これで関所の門を開けて、次の目的地をめざすのだ!





あとはまかせなって!

大江戸城クリア後にドッサリとひかえる名場面の数々をピックアップして紹介！

ここでは大江戸城をクリアしたあとの見どころを、いくつかピックアップしてダイジェストで紹介するぞ！　まだまだ、たっぷりと用意されたお楽しみの数々。発売日まで、期待して待っててね！

テーマソングとともにインパクト登場!!

インパクトステージの前には必ず、ゴエモンたちがインパクトに乗り込むシーンとともに、なんとテーマソングも流れちゃう！　歌うのは水木一郎氏だ!!



ほら貝でインパクトを呼ぶ。口に吸いこまれて、ミュージックスタート！

～おれはインパクト～

ダ　ダ　ダーッシュ！
燃える太陽　背にうけて
ゆくぞ発進マシンがうなる
おれは機械だ鉄人だ！（ヘイ）
いま解き放てよ　鋼の魂（いくぜー！）
ブレイクダウン！　悪いやつらをぶち壊せ
必殺　必殺　限界パワーだ百烈パンチ！
おれはゴージャス　ああインパクト
ダ　ダ　ダーッシュ！



ぼくもお気に入りのテーマソング。ぜひ、聴いてくださ～い！



ヤエちゃんと合流！

京都の町に到着すると、秘密特捜忍者のヤエちゃんが登場！　ゴエモンたちと合流してプレイキャラに加わるぞ。



夕暮れの町にヤエちゃん登場。髪をかきあげるしぐさが、う～んセクシー！

ヤエちゃんもネオ桃山幕府を探っている模様。いっしょに旅しましょ♥

かも川で魚とり！

ある町で、とある事情から魚とりに励むゴエモンたち。青、黄、赤の3色の魚をつかまえるイベントだ。水路をいったりきたりして、素早い魚をつかまえるのに四苦八苦。隅に追い詰めて、慎重に…。

うまくとれる？



隅っこに追い詰めたらこっちのもの?!　逃げるなよ



魚はこの3色。食べられるかな？

ベンケイと対決！

橋の上を通せんぼする、ベンケイと1対1の勝負！　勝負は、ベンケイのスネに「コロ」をぶつけるミニゲーム。クリアすると、とんでもないモノが手に入るのだが…！

ミニゲームで勝負！



「コロ」をタイミングよく投げるのだ

第2の城「ゴーストおもちゃ城」潜入！

ネオ桃山幕府の秘密拠点の一つ、ゴーストおもちゃ城。名前にふさわしく、おもちゃの敵やしかけがいっぱいだ。ここでは初めて弾神と直接に会話するシーンもあるぞ！



ひとつ心霊写真でも撮ってみますか…

巨大なクレーンゲームがある！　ぜひとも遊んで見たい。取れるお宝は…

ダンシン現る!!





ゴーストおもちゃ城のボス「ダルマーニョ」参上！　奮闘するエビス丸に勝算は…?!

前フリがやたらと長い、弾神の自己紹介。早く言えって！

子供をさらう竜！

日本各地で、踊りのうまいこどもが竜にさらわれているらしい。ネオ桃山幕府は竜まで仲間にしているのか、果たしてその正体は…?!

青い竜の正体は?!



なぜこどもをさらうのか？　竜自身の意志なのだろうか…

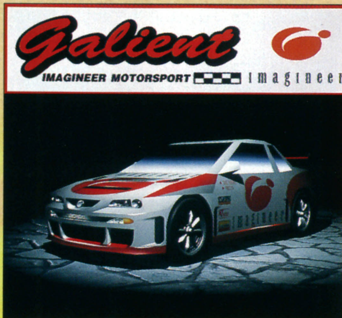
MACHINE SELECT

最高速、加速性から操作感覚まですべてが異なる8台のマシンを選択

『マルチレーシング～』のレースにエントリーを決めたプレイヤーが最初にすることは、マシンの選択だ。プレイヤーはガレージに収められている8台のマシンから、自分のマシンを選択する。レースエントリーが可能な8台のマシンは、スピードや操作性など、一台一台がオリジナルの走行特性をもっているのだ。



⇧プレイヤーの愛車になるマシンを慎重に選択



マシンデータ

車名	ギャリオンGTO
エンジン	直列4気筒DOHCツインターボ
駆動	4WD
最高速度	★★★
加速性能	★★★
旋回性能	★★★
タイヤ	★★

タイヤのグリップがややオンロード性能になっている以外はすべてが平均的なマシン。最もバランスが良く操作性も安定している



マシンデータ

車名	ティグリス
エンジン	直列4気筒DOHCシングルターボ
駆動	FF
最高速度	★★★★
加速性能	★★
旋回性能	★★
タイヤ	★

最高速度は高いが、駆動タイプがFF（前輪駆動）のため加速性と旋回性能にやや難がある。完全にオンロード仕様のタイヤを履いている



⇧同じ性能を持っているマシンはナシ。走り比べてみてプレイヤーのスタイルに合ったマシンを選ぼう

最速ラップ攻略

セッティングのノウハウから全3コースのテクニックを解説

最速ラップを叩き出すために必要な、あらゆるテクニックを余すところなくレクチャー!!



N64		
	イマジニア	レース
	発売中	コントローラパック（1）
	7900円	振動パック対応

©Genki Co., Ltd／Imagineer Co., Ltd



マシンデータ

車名	ヴェルノ5ターボ
エンジン	直列4気筒OHCシングルターボ
駆動	RR
最高速度	★★★★
加速性能	★★★★
旋回性能	★★
タイヤ	★

RRタイプ（エンジンが車体の後方にある後輪駆動車）のため旋回性能が著しく低い。ちょっとしたコーナーでもドリフトしてしまう



マシンデータ

車名	キングローダー
エンジン	V型8気筒DOHC
駆動	4WD
最高速度	★
加速性能	★★
旋回性能	★★★★★
タイヤ	★★★★★

旋回性能がずば抜けて高く、タイヤも完璧なオフロード仕様なので、コーナーが続くダート道では性能をいかんなく発揮してくれる



マシンデータ

車名	ドッグ／V
エンジン	V型6気筒DOHC
駆動	4WD
最高速度	★★
加速性能	★★★★
旋回性能	★★★★★
タイヤ	★★★★

最高速度は遅いが、加速性と旋回性能に優れているため、コーナーの多いコースを走行するのには非常に適している



マシンデータ

車名	メテオーラRSR
エンジン	直列6気筒DOHC
駆動	4WD
最高速度	★★
加速性能	★★★
旋回性能	★★★★
タイヤ	★★★

スポーツカータイプのなかでは旋回性能に優れ路面状況に関係なく平均的に走行できる。その反面、最高速にやや難がある



マシンデータ

車名	モンタナ-S4
エンジン	V型8気筒DOHC
駆動	4WD
最高速度	★★
加速性能	★★
旋回性能	★★★★
タイヤ	★★★★

トラックタイプのマシンのため最高速度、加速性能ともにスピードを期待してはダメ。旋回性能を発揮した走りを心がけよう



マシンデータ

車名	ブロンクスGTVエヴォリツオーネ
エンジン	直列4気筒DOHC
駆動	4WD
最高速度	★★★
加速性能	★★★
旋回性能	★★★
タイヤ	★★

走行特性は完全にノーマルタイプ。タイヤがややオンロード向きになっているが、どのようなコースでも対処できる

最速マシンで光るGBをゲット!!



発見!! 最速ラップに必須の隠された高速マシンが登場

レースを進めていくとガレージの奥から、隠された秘密のマシンが出現する。全マシンのなかで最速を誇るこの隠しマシンは、光るゲームボーイが上位2000位までのプレイヤーに当たるイマジニア主催の「タイムトライアルキャンペーン」(詳しい参加要綱はソフトの取扱説明書を参照)に参加するのに必須のマシンになっているのだ。



マシンデータ

車名	ゼウス
エンジン	不明
駆動	FR
最高速度	★★★★★
加速性能	★★★★★
旋回性能	★★★★★
タイヤ	★★★

最高速度、加速性能、旋回性能のどれをとっても最高のスペックを持つ。路面状況を問題にせずNo.1の性能を持っている究極のマシン



基本となる8台のマシンの姿が霞んでしまうほど圧倒的な性能差を持つ

最速マシンの出現方法はP50で解説

※マシンデータ欄の★印のうち最高速度、加速性能、旋回性能は★印の多いほど性能やスピードが優れていることを表す。タイヤは★印が多いほどダートでのグリップ性能が優れ、少ないほどオンロードでのグリップ性能が優れていることを表している

オリジナルセッティングを施しマシンをチューンナップさせろ!!

レースに挑む愛車の選択が終わったら、次に控えるのはマシンのチューンナップだ。初期設定のマシンセッティングでは、プレイヤーの思い通りにならないマシンもセッティングを変更することで、見違えるような走りをするマシンに変身させることができる。

7種類のパーツを組み合わせろ

マシンの走行特性を変化させるセッティングパーツは全部で7種類。それぞれのパーツのセッティングを組み合わせることでマシンをチューンナップしていくのだ。そこで、まずは各パーツの設定を変化させると、どのような走行特性を発揮するのかを確認しよう。

タイヤ

タイヤのグリップ性能を変化させる。「OFFROAD」にするとダートでのグリップ性能が上がり、オンロードでのグリップ性能が下がる。「ONROAD」にするとグリップ性能が逆になる。

ブレーキ

ブレーキの制動距離を変化させることができる。「HARD」にすると急激に、「SOFT」にすると緩慢にブレーキがきく。

サスペンション

サスペンションの硬さを調整。「HARD」にすると直進性と安定性が優れる。「SOFT」にするとコーナーリング性能は増すがマシンの挙動が不安定になる。

ステアリング

タイヤの切れ角と3Dスティックの関係を調整する。「QUICK」にすると少しの操作でタイヤを大きく曲げることができ、「SLOW」にすると3Dスティックを大きく傾けないとタイヤが傾かないようになる。

トランスミッション

トランスミッションを「MT」（マニュアル）と「AT」（オートマチック）の2種類から選択することができる。最高速度には一切影響しない。

ギア

ギアの比率を調整する。「HIGH」にすると加速性能は鈍るが最高速度が上昇する。「LOW」にすると加速性能は優れるが、最高速度が低下する。

エアロダイナミックス

車体の後部に取り付けられたウィングの角度を、0度から45度までの範囲で、調整することができる。ウィングの角度を大きくするとスピードがダウンし旋回性能が上昇する。逆に角度をなくすとスピードが上昇する代わりに、旋回性能が低下する。

実践的セッティング術 各パーツごとに段階的に行え

それぞれのパーツの性能には、必ずプラスの面とマイナスの面がある。プレイヤーはパーツのプラス面を引き出すために、7種類のパーツを複合的に組み合わせてセッティングを施していかなければならないのだ。

①マシン選択

セッティングを変更すればすべてのマシンがプレイヤーの思い通りになるわけではない。マシンの基本設定を発展させるのがチューンナップの基本なのだ。まずは自分のドライビングスタイルに合ったマシンを選択しよう。

②ノーマル走行

マシンが決まったら、セッティングを一切変更せずにトコトンまでコースを走り回る。そのとき、マシンの挙動、特にコーナーリング時の操作性に細心の注意を払うようにしよう。ノーマル走行時におけるマシンの不満点が、パーツをセッティングするときの重要なポイントになるのだ。



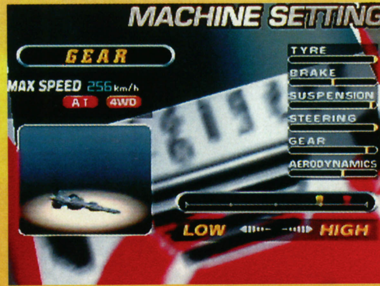
⇧走行が不安定なコーナーは特に念入りに走行

③極端にセッティング

走り込みが終了してマシンの不満点がはっきりと認識できたら、パーツのセッティングに取り掛かろう。このときの注意点は、極端に変更すること。わずかな変更では、セッティングの度合いを確認しづらいのだ。

④微調整を行う

極端なセッティングで練習走行を重ねて、最終的なパーツの微調整を行うのだが、このときに複数のパーツを無闇に変更しないようにしよう。複数のパーツを変更するとどのパーツの変更で走行特性が変化したのか判断できなくなってしまうのだ。



⇧面倒でもパーツを1つずつセッティングせよ



⇧大胆さが肝心。細かい調節はそのあとで行え

プレイヤーのデータは確実にセーブしておけ

せっかく見つけたベストセッティングだから、セーブを忘れないようにネ。セーブはコントローラパックに残しておくことができるぞ。また、ゴーストカーやコースレコードなどもコントローラパックにセーブすることができる。



⇧コントローラパックを利用すれば、あらゆる記録をセーブすることができる



⇧ベストの走りは永遠に残したいもの。これもコントローラパックにセーブできる



⇧コントローラパックにセーブしておけば、友達と対戦するときにも重宝する

あらゆるコースで共通する4つの基本テクニックをマスターせよ

マシンの選択も終わり、セッティングも完了したらいよいよレースへ参戦だ。ここまでのセッティングである程度のドライビングテクニックは身につけたことと思うが、さらに極限のラップタイムを刻むために必要な究極のテクニックをプレイヤーに伝授しよう。

ロケットスタート
シグナルと同時に回転数を合わせろ

スタートと同時に加速するロケットスタートは最速ラップの第1条件。「GO」のシグナルと同時にエンジンの回転数を7000回転に合わせてスタートすることができれば、ロケットスタートは成功する。小刻みにアクセルを押して回転数を合わせよう。

7000回転に合わせろ



⇧⇨マシンによって回転数の上がり方が違う。自分のマシンの特性を覚えろ

オーバーテイク
ライバルを抜くポイントを絞れ

レースモードでは、速く走ることも重要だが、同時にライバルマシンの動きにも注意を払う必要がある。パッシングポイントを誤るとライバルを抜きそこなったり、別のコースへ向かわさせられたりしてしまうぞ。

コース分岐に注意!!



⇨ライバルマシンにコースをふさがれることもあるので注意しよう



⇧コーナーのインから抜くのが基本。ただし、ドリフトはしないように!!

グリップ走行
小刻みな操作が重要になる!!

多くのレースゲームで、最速のコーナーリングテクニックとして定着しているドリフト走行だが、『マルチレーシング～』は例外。最速のコーナーリングはグリップ走行なのだ。コーナーでのグリップ走行の基本は、アクセルオフによる減速と小刻みなハンドリングの2点。コーナーリング中は、右手のアクセルのオン、オフと、左手のハンドリングを同時に行えるようになる必要がある。

最速のコーナーリング

アクセルのオン⇔オフ



⇨決してタイヤをスライドさせるな!!

ステアリングの操作



⇨すばやく3Dスティックを動かせ!!

ドリフト走行
マシンの姿勢を制御しながら

最速のコーナーリングがグリップ走行といわれても、マシンによってはドリフト走行が必要になることもある。最速ラップを狙おうとしているプレイヤーには必要なテクニックだが、キレイに旋回できたときの喜びは、何物にも代え難いものがあるテクニックだ。マスターしておいて損はないぞ。

カウンターを当てろ



⇧コーナーの入口で減速して、テールをスライドさせる

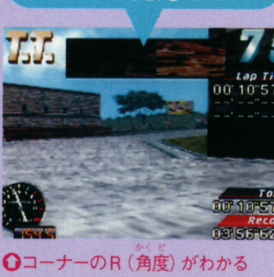


⇧⇨コーナーリング中はカウンターを当ててマシンの姿勢を制御するように

3種類の視点を使い分けて走行

走行時にプレイヤーが選択できる視点は全部で3種類。マシンの全景が確認できる視点では、コースの幅を確認することができ、特にカメラが後方に引いた画面は左右の視界も広がり、壁のギリギリを走らせるときに重宝する。またドライバー視点ではブラインドになっているコーナーの死角をいち早く確認することができる。コースレイアウトやプレイヤーのテクニックに合わせて使い分けよう。

コーナーの死角をカバー



⇧コーナーのR（角度）がわかる

車幅を確認できる



⇧左右の視界が広がり視界良好!!

ノーマルな視点



⇧初期設定の視点も十分利用できる

ゲームモードは4+1(隠し)種類 最速マシンは隠しモードにあり

オリジナルのセッティングを施したマシンで、プレイヤーが参加できるゲームモードは、全部で5種類用意されている。そのなかでも「マッチレース」は究極の隠しマシンを出現させるための特別なレースモードで、モード自体が隠しゲームになっている。

チャンピオンシップ
9台のライバルを抜け

ノーマルとハード、エキスパートの3つのコース別に争われるレースモード。コンピュータが操縦する9台のマシンを3周以内にすべて抜き去り、トップを目指す。



⬇コーナーはオーバーテイクの基本ポイント



⬆テクニックと瞬時の状況判断が要求される

タイムトライアル
最速ラップを叩き出せ

プレイヤーオンリーで極限の走りを追求し、究極のラップタイムを目指すモードだ。最速ラップを叩き出すと、その走行をゴーストカーが忠実に再現してくれる。最速ラップを叩き出したプレイヤー自身のゴーストカーが、次の走行から唯一のライバルとして登場してくるわけだ!!

ライバルはゴーストカー



⬅⬆ゴーストカーよりも先にゴールすれば最速ラップになるわけだ!!

フリーラン
テクニックを磨け!!

規定周回数が存在せず、コースをトコトンまで走り込めるモードだ。周回を重ねると時間が経過して、夕闇や夜空をバックに走行することができる。



⬆夜のコースを走行するのもアジがあるよ

VS.レース
1対1の真剣勝負!!

画面を上下2分割にして1対1のレースを楽しむことができる。2Pをコンピュータにすることはできず、人間同士のテクニックと駆け引きが要求される。究極のセッティングを施したマシン同士でレースを戦ってみたいものだ。



⬆テクニックと駆け引きが勝負の分かれ目。ブロックしてでもトップを死守せよ

マッチレース
隠しマシンを出現させろ

「チャンピオンシップ」の全3コースで勝利すると出現する隠しモードだ。2台の隠しマシンがライバルとなる。その2台の隠しマシンに3つのコースで勝利すると、究極のマシンを選択することができる。隠しマシンに勝利するためには、テクニック以上にセッティング能力が重要になってくる。

全3コースで勝て!!



ハードコース



ノーマルコース



イージーコース

⬆➡コースのレベルに合わせているように、隠しマシンのスピードもアップ

⬆隠しマシンはとにかく速い!! ロケットスタートに失敗したら勝ち目ナシ

オプション機能を使いいろいろな設定が可能

ゲームをやり込んで、これでもう十分と思ったら、一度オプションでコースや設定を変えてチョット違った視点でレースを楽しんでみよう。コースの分岐をなくしたり、対戦で後ろのマシンを有利にさせたりすることができるぞ。



⬆さまざまな設定を変更することができる



⬆この機能を使えば、オンロード中心のコースレイアウトにすることも可能



⬆分岐ルートのどちらか一方を閉鎖することもできる

シーサイドコース攻略

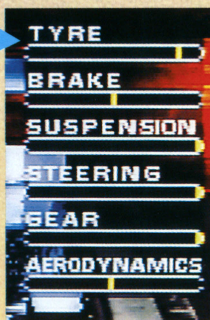
目標タイム 1分37秒092

ダートコースの走りがタイム短縮のカギ

3本の直線を3つのコーナーで結んだ高速コース。3種類のコースのなかでは、距離が最も短く、分岐ポイントも2カ所しかないのでビギナー向けの簡単なレイアウトと言うこともできるだろう。しかし、3つのコーナーはすべて違った形をしており、コーナーに合ったテクニックとセッティングが要求される。

おすすめセッティング


ダートコースをグリップ走行できるセッティングが理想



①右折してダートコースへ

スタート直後の分岐は、右折してダートコースに進入せよ。全部で3種類のコーナーが連続するが、すべてをグリップ走行でクリアできるようにセッティングしておこう。


アウトからインへ思い切って切り込んでいけ

アウトインアウト




次のコーナーに備えるのだ!!

②ダートコースをグリップ走行

2つめの分岐ポイントも右に曲がりトンネルのダートコースを選択しよう。コーナー自体はそれほど急ではないが、連続して3つのコーナーが迫ってくるので、すばやいハンドルの切り返しが必要になる。


右コースに進入してトンネルへ


トンネル内はS字コーナーになっている

路肩に乗り上げろ




インコースを常に狙う

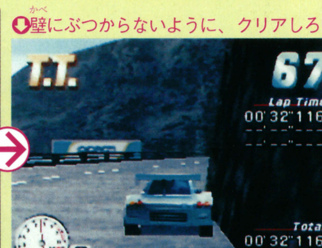

最後のコーナーはキツめ



③ヘアピンはグリップ走行

コースの最後、トンネルの先に控えているのは、オンロードのヘアピンコーナー。一見するとドリフト走行の方が速くクリアできそうだが、実際はグリップ走行が最速!! コーナーの出口がブラインドになっているので、ドライバー視点で走行するのがベスト。


スピードを落としてインへ切り込む!!


壁にぶつからないように、クリアしろ!!

ドリフトも可能だが…


スピードダウンは避けられない

※コースマップ中で、緑色のルートはオンロードを、オレンジ色のルートはオフロードを表しています

マウンテンコース攻略

目標タイム 2分18秒880

インベタの走行ラインで最速ラップを狙え!!

イマジニア主催の「タイムトライアルキャンペーン」の舞台となるコースなので、プレイヤーが最も多く周回することになるであろうコース。全部で4つのコース分岐が存在するので、分岐の選択によりラップタイムが大きく変化してくる。また、雪面を走行することになるので、マシンのグリップ性能が重要な要素となってくる。

おすすめセッティング

- TYRE
- BRAKE
- SUSPENSION
- STEERING
- GEAR
- AERODYNAMICS



グリップ走行の極限まで最高速度を上げろ!!

①高架下をくぐって進め

スタートしてすぐの分岐は、坂道を下り高架の下を潜って進んでいけ。高架を抜けた直後の左コーナーは、イン側の芝生地帯を走行して、ショートカットするように走行しよう。


コースを外れて芝生地帯を激走せよ




トンネルの中は路面がダート状態だ

芝生地帯を走れ

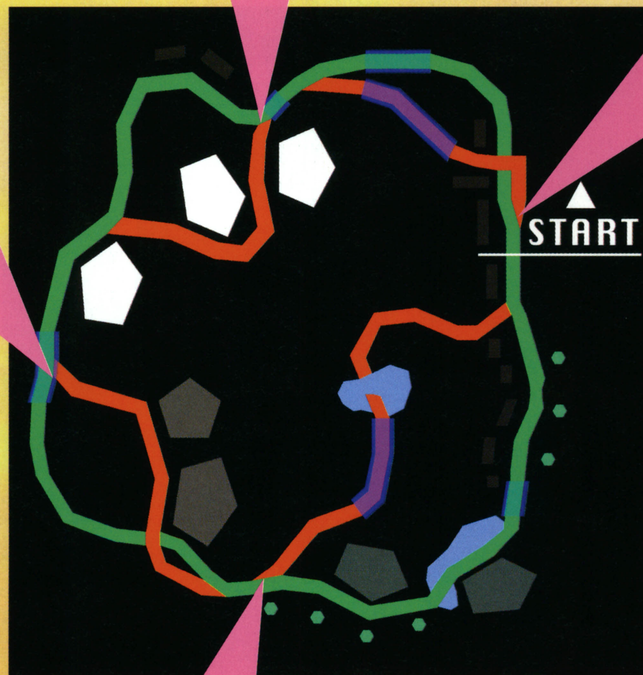
②左折して雪道に入れ

2つめの分岐ポイントは左折してコースが完全に雪に覆われたルートを走行する。右コーナーの単純なコースだが、マシンのグリップ性能を上げておかないと簡単にテールがスライドしてしまうので注意しよう。



分岐直後にマシンバランスを崩すな


コーナーリングはインギリギリをつけ



③分岐による距離差はなし

トンネルの途中にある分岐ポイントは、どちらを走行しても距離は変わらない。プレイヤーの走行しやすいルートを選択しよう。ただし、どちらのルートも路面が非常に滑りやすい!!

高速でコーナーをクリアするときの必須テクニック、小刻みハンドリング



小刻みなステアリング操作


第3分岐はどっちを通っても、正確なハンドリング操作が必要になる

④ダートコースをグリップ走行

3つめの分岐が終了した直後にある最後の分岐は、左のダートコースが最短ルートだ。川を越えた先にあるヘアピンコーナーは、アクセルオン、オフでマシンを減速させながらグリップ走行でクリアしていけ。


ヘアピンの手前で減速を開始!!


崖で前が見えなくなるくらいインへ!!

※コースマップ中で、緑色のルートはオンロードを、オレンジ色のルートはオフロードを表しています

ダウンタウンコース攻略

目標タイム 2分51秒895

マシンの姿勢を一定に保ちながら走行せよ

ブラインドとなった急コーナーが連続してレイアウトされている究極のテクニカルコース。道幅が狭いルートがあり、正確なマシンコントロールとコーナーの大きさの把握が、タイムアップのカギを握ることだろう。また、オン、オフロードともに強烈なコーナーが迫ってくるので、ベストセッティングを見つけるのも至難の業だ。

おすすめセッティング



グリップ性能重視が基本のセッティングとなる



①右折してダートコースへ

最初の分岐ポイントは、右のダートコースへ。ここのダートは全コース中で、最も滑りやすくなっている。



十分な減速でスライドさせずに進め

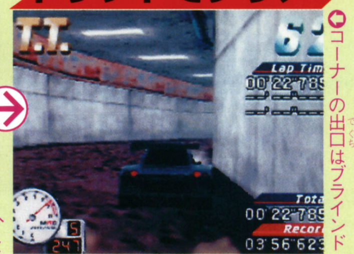
②細いトンネルを進め!!

ガラス屋根のあるトンネルの分岐ポイントでは、左折して細いトンネルに突入。ルートの中ほどにある右の急コーナーは、アクセルオフでグリップ走行を敢行。壁に衝突しないようにラインを保ちながら高速でクリアせよ。



トンネルからさらに狭いトンネルへ進む。壁に衝突しないように注意せよ

ドリフトでクリア



コーナーの出口はブラインド



③再びトンネルコースへ進め

分岐が終了したら、すぐに次の分岐が出現する。ここでは直進して再びダートコースへ進んでいくのが近道となる。



路面がダートの近道へ突入せよ!!

④ヘアピンはグリップ走行でクリア

オンロードに戻った後にある右コーナーは、ドリフト厳禁!!スピードを落とし、インベタでグリップ走行していけ。

インへ突っ込め!!



外に膨らまないようにインを走行

⑥街の中はグリップ走行

ゴール直前に突然出現する街の中の細い路地は、アクセルオフの減速でクリア。ドリフトではマシンを制御しきれないぞ。

アクセルワークで



スピードをコントロールして進め

⑤滝の裏のコースへ!!

上り勾配のS字コーナーの先にある滝は、隠しの分岐ルートになっている。柵の切れ目から滝に突っ込んでいくと、トンネルを走行することができる。トンネル内は200キロ以上のスピードでクリアしていけるぞ。



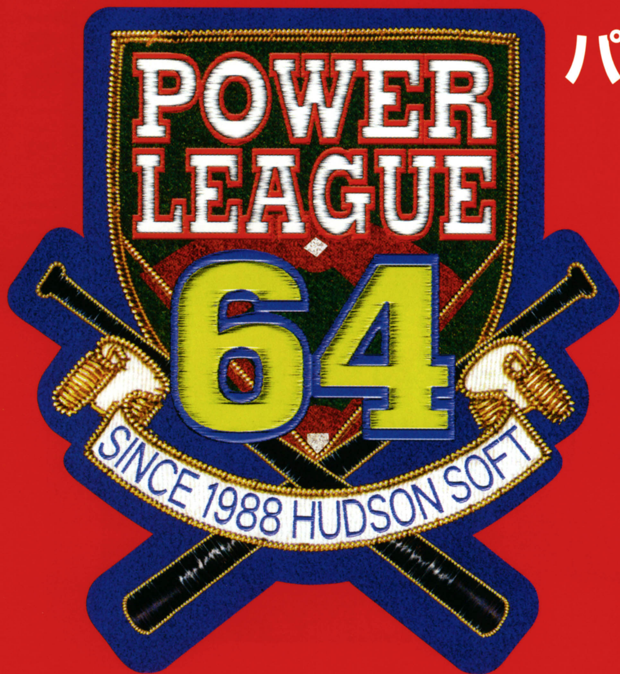
滝手前と途切れた柵が分岐の目印だ!!



滝の裏のトンネルは狭いので注意

開発者の声を交えゲームの全てに迫る！

新作徹底レポート



パワーリーグ 64



シリーズ最新作が3D視点になって、N64でついに登場だ。開発者インタビューを交え、さまざまな新要素を搭載したこのゲームの奥の奥に迫るぞ！

N64	ハドソン	野球
	8月8日発売予定	―
	予価6980円	コントローラーパック(1)
		コントローラーパック対応
		―

3D視点になって、よりリアルにカッコよく生まれかわったシリーズ最新作

グラフィックや詳細な選手データなど、これまで徹底的なリアル路線を追求してきた『パワーリーグ』シリーズ。その最新作がN64で登場！　今回は選手や球場などのすべてがポリゴンで再現され、カメラの切り替えなどによる演出面も大幅にパワーアップ。実際の野球中継を見ているかのような迫力のあるゲームを楽しめるぞ。



⇧N64初のリアル路線の野球ゲーム。ポリゴンの選手が3D空間を駆け回る！

ダイビングキャッチ！

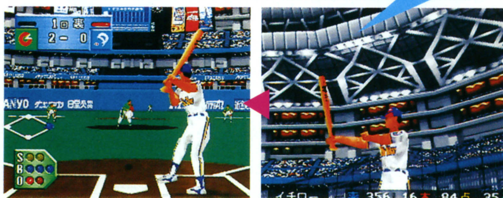


⇧アングル変化による演出もこのとおり

臨場感を盛り上げる選手の動きと実況

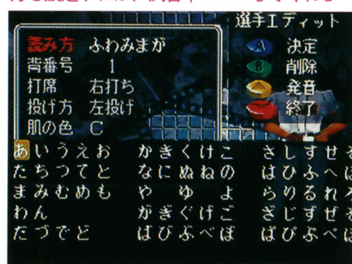
選手の動きは、実際の野球選手からモーションキャプチャーで取り込んでいるため、細かい癖までも、非常に滑らかに再現されている。また試合を盛り上げる実況も健在。デッドボールのときはピッチャーが謝るなど芸が細かいぞ。

特徴的なモーションを再現！



⇧オリックス、イチロー選手の癖や、振り子打法も忠実に再現

⇩エディットモードの選手作成で名前の読み方を設定すれば、試合中コールしてくれる



充実の選手エディット 思い通りのチームが作れる

選手データはもちろん今シーズン中の最新のものを採用。しかしゲームに入れられなかった、移籍した選手などを、最近のデータをもとに自分でエディットすることもできるぞ。他にも自分自身をプロ野球選手として登録してみたりと、楽しみ方は自由自在だ。

超最新選手も作れる！



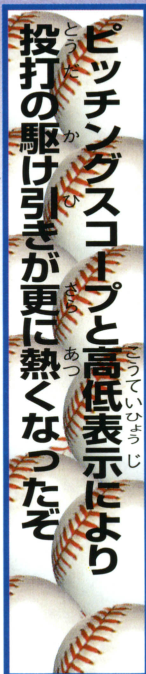


⇧⇨巨人石井選手をレギュラーに。また、最強の選手を作るのもOK



⇧巨人清原選手。成績は最近のデータを反映？

©HUDSON SOFT

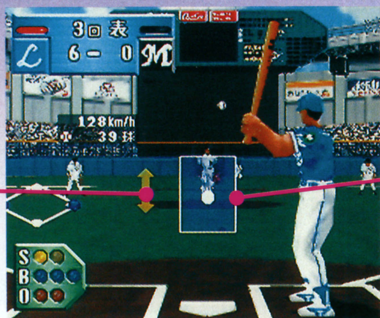


ピッチングスコープと高低表示により投打の駆け引きが更に熱くなったぞ

基本的な操作は今までのものを踏襲しつつも、N64版では3Dスティックを採用したことにより、独自のシステムが取り入れられている。まずはストライクゾーンを画面に表示し、ピッチャーがどのコースに、何の変化球を投げたかわかる「ピッチングスコープ」。そしてピッチャーが球をどの高さに投げたか上・中・下の3段階の矢印で表示する「高低表示」がある。これらのシステムによって、3Dでも簡単な操作で白熱した投打の駆け引きができるんだ。

ピッチングスコープ

ストライクゾーンと、ピッチャーがその打席にどこに球を投げたかわかるシステム。基本的にキャッチャーからの返球時に表示されるが、Lボタンで呼び出すことも可能。



高低表示

初心者にも球が打てるようにと、高さを3段階に限定して、それを矢印によって画面に表示するシステム。慣れてくれば、オプションで表示をオフにすることもできる。



バッティング 高さと左右を見極め球をとらえる

バッティングは来た球のコースに、3Dスティックを合わせて振る。内角、外角に合わせて、スタンスを変える事も可能だ。

高さの見極め

ピッチャーがモーションに入ったら球が上・中・下段のどのコースに来るのか矢印で表示される。慣れないうちは難しい3Dの操作も落ち着いて合わせれば大丈夫。

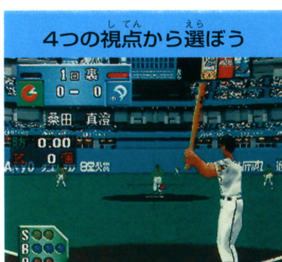


⇩見事低めの球をバットに捕らえた。この表示があれば、初心者でも安心だね？

⇧慣れてくれば表示をオフにしてプレイしてみよう。いきなり空振りかい！

左右の見極め

次にピッチングスコープを参考に、ピッチャーの配球の癖や傾向を読んで予測し、左右のヤマを張る。球の中に表示される矢印は、変化の方向を表している。また十字キーでバッターボックスのどの位置に立つかも調整できるぞ。Cボタンユニットによって、左右の視点の微妙な切り替えが可能なので、プレイしやすいアングルを選ぼう。対戦モードでは相手との心理的な駆け引きが重要だぞ！



⇧これがやや上方からのアングルだ



⇧3Dスティックを左に倒して踏み込めば、厳しい外角球もジャストミート！



⇧内角に球を集めていると読んで、思い切って内角狙いに。大きな賭けに出た



ピッチング スティックの倒し方で球の緩急・変化も自在

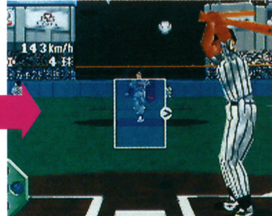
ピッチングは3Dスティックを倒す角度により、微妙なスピードの緩急や、変化の大きさを調節することができる。3Dスティックを下に倒すほど、スピードの速い球になり、左右はそれぞれの方向の変化の度合いに対応している。まず3Dスティックで球種を選択して、その後のスティックの方向によって、四すみに投げ分けるといった、コースの調節をする。

⇩Bボタンで投球すれば落ちる球に。球のスピードも落ちるので、タイミングに注意





⇧今度はスティックを右斜め上にちょっと入れて投げる。スピードと変化の大きさがこんなに違う



⇧第1球、3Dスティックを右斜め下にめいっぱい倒して、スピードの乗ったカーブを投げてみた

いずれ劣らぬ猛者ぞろい 読者オリジナルチーム登場

この後のインタビューでも詳しく触れているがSFC『スーパーパワーリーグ4』で、本誌共同企画の読者応募パスワードコンテスト入賞者が、オリジナルチームとして実名でゲームに登場していることが発覚！ さすがに記録を反映した成績は凄まじいが、はたしてチームの実力のほどはいかに？

ピッチャー選択
鶴田 栄一
有薗 真澄
芳村 高明
定家 宗男
大蔵 正之

⇧ピッチャーの成績もハンパじゃない。こんな記録一体どうやって？

⇩このものすごい成績を見よ！入賞者のやり込み度が、そのまま成績表示に反映されているのだ





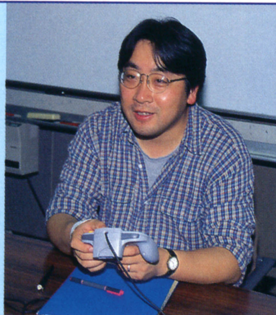
⇧読者チーム、ドルフィンズの強さは？



開発者自らが明かす 独占インタビュー敢行！

『パワーリーグ64』の全貌とは？

いよいよ発売目前となったこのゲーム。シリーズ最新作であり、ハドソンのN64第1弾ソフトということで、いやがおうにも高まる期待！ そこで編集部は北海道にあるハドソン本社に、直撃取材を敢行。開発者の安田さん（以下安田）に実際にソフトをプレイしてもらって、ゲームのウリや、このゲームで目指したものなど、その熱き想いを語ってもらったぞ。開発者の声を直接聞くことにより、初めてわかったさまざまな事実。途中思わぬハプニングが起こったり、開発中のこぼれ話なども聞けて、取材は大いに盛り上がったのだ。N64という新たなハードを得て、はたして『パワーリーグ』はどのように生まれかわったのだろうか？ その気になる部分を徹底的にチェックしてきたぞ！



安田圭吾さん

『パワーリーグ64』開発プロデューサー安田さん。このシリーズの開発にずっと携わってきた、いわば父親のような存在の人だ。

システム編

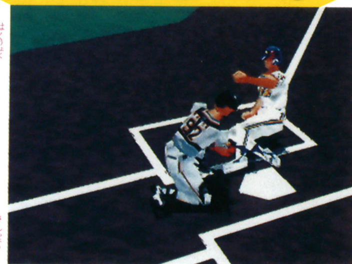
より白熱した対戦を目指して3Dポリゴンを採用しました

更にリアルに進化した迫力の演出を見て下さい

―今までPCエンジン、SFC版とずっと続いてきたこのシリーズですが、N64版になってどう変わったのでしょうか？

安田 まず開発に関して言えば、今回とくにポリゴン化というところで技術的なギャップもありましたから、ハードの研究も含めて半年くらい余分にかかりましたね。しかしその甲斐あって、シリーズを通してのコンセプトである、リアルさの追求という点ではかなり進化しました。今回選手はもちろん、球場などもすべて、実際の寸法を基にフルポリゴン化しています。3Dになったことで、2Dでは出来なかったスタンドからの視点とか、送球などのときに回り込んだり、ズームしたりといったカメラの切り替えによる、迫力のある画面を再現できるのです。

アウトかセーフか？



➡迫力のクロスプレイ！ 緊張の一瞬をさまざまな角度から再現

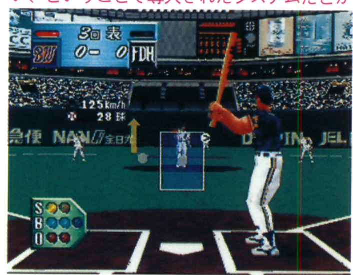
3Dスティック使用でも簡単操作を心掛けました

―今回一番の変更点である3Dポリゴン化により、システムや操作はどのように変わりましたか？

安田 3Dの視点になって、高さの概念ができても、操作はなるべくシンプルにしたいというのが、まずはじめにあったんです。とくにバッティングについてですが、3Dスティックを使った操作は、小さなお子さんやお父さんといったゲーム初心者には、球筋を読むのが難しいと思うんです。ですから今回高さに関しては3段階に限定して、そしてそれを矢印で画面に表示することにしました。そうすることで高さのヤマをはることができるようになったんです。

当初は3Dスティックの使い方にも色々なアイデアがあって、たとえば野球盤のように、来た球に合わせてポンっと弾いて使ったりとか。でもスティックにストロークがある分、信号が届くのが遅れてしまって、うまくいかないんですよ。なかなか面白いアイデアだったのですが、スポーツゲームって操作系が大切ですからね。全員でやっぱりやめようって（笑）。

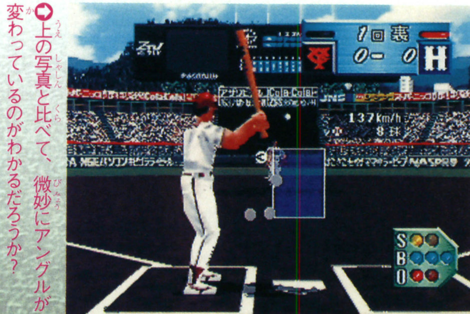
⬇もともと野球ゲームは打てなきゃ面白くない、ということで導入されたシステムだとか



アングル切り替えにより微妙な見極めも可能です

―新たに採用した「ピッチングスコープ」とは、いったいどんなものなのでしょうか？

安田 これはゲーム画面にストライクゾーンを表示して、その打席にピッチャーがどこに球を投げたかわかるという、立体的な表現に凝ったものなんです。テレビの解説にヒントを得たのですが、1球目ストライクだったんで、2球目は高めのカーブでくるんじゃないかとか、そういう駆け引きができたり、ピッチャーの配球の癖がわかるんです。またCボタンで上下左右の4つのアングルに切り替えるようにしました。例えば内角側の視点だと、ストライクゾーンの内側のラインとピッチャーの投げてくるラインが一直線になるような視点になって、インコースの球がギリギリ入るか、ボール球かわかり易くなるんですよ。こうしたシステムによって、いっそう白熱したプレイを楽しめるんです。



➡上の写真と比べて、微妙にアングルが変わっているのがわかるだろうか？

データ編

画面に表示されるデータだけではゲームとして成り立たないんです

取材をした時点での開発状況は「ゲームのシステムはほぼ固まって、あとはバランス調節を残すのみ」とのこと。だがここからの作業がゲームの出来を大きく左右する。野球ゲームの命ともいえる、データ面について聞いてみたぞ。

選手の内部能力設定には過去の資産が生きてます

―ゲームはいつ頃までのデータが反映されるのですか？

安田 一応4月末のデータを参考にしているんですけど、最近の動きに合わせて、ギリギリ6月頭ぐらいのデータを入れています。ただ打率とかホームラン数などゲーム中に表示されている数値のデータは、それだけでは意味がないんです。それはあくまで、ペナントレース全135試合やれば、それに近づくという目安であって、結局こっちで過去のデータを参考に、選手の内部のデータを設定しなければなりません。例えばバッターでは、長打力の高いタイプかホームランを狙って強振するタイプだとか、初球狙いかどうかなど。ピッチャーなら球質や配球パターンまで、さまざまな要素が考えられますよね？ そういうデータの能力値の振り分けは、PCエンジン版の頃から10年間培ってきた伝統がありまして、かなり細かく設定されているんですよ。それは実際の成績を解析したものですが、私たちの主観的なデータなので、決して公表することはできません。

―今年のペナントレースの状況でいうと、予想外の巨人の不調など、そこらへんのデータはどうなるのでしょうか？

安田 実は今実際のペナントレースを追いかけるかたちで、ゲームをプレイしているんですが、巨人が首位なんですよ（笑）。ゲーム中では松井が三冠王で、清原が打点で2位とか3位にくい込んでいて、現実とちょっとギャップがあるんで、調整しようかと思ってるんです。でもそうすると、やっぱり巨人は強くあって欲しいと望むファンのかたから文句がくるかもしれない。もちろん巨人だけひいきしている訳じゃないですよ。実際開発の現場の人間は、大阪出身の阪神ファンやオリックスファンもいます。すべての野球ファンを納得させるのは大変でしょうが、頑張りたいと思います（笑）。



現実のプロ野球でも三冠王の期待がかかる松井選手。シーズン後の成績は？

モーションだけで61種類 選手作成も自由自在です

―『パワーリーグ』シリーズといえば、選手のエディットがウリのひとつですが今回は？

安田 エディットモードは今までのものよりパワーアップしています。今回ポリゴン化したことにより、選手のモーションのバリエーションが増えました。実際にプロ野球選手から動きを撮影して、それにCGを乗せて再現しています。バッティングやピッチングなど、ある程度基本の形を撮影し、その後テレビなどで研究しつつモーションのアレンジを加え、さまざまな動きを作っていきました。最終的にはバッティングモーションだけでも61パターンあります。だからイチロー選手のモーションで打つこともできるし、退団したグリーンウェル選手を作ったりすることもできます。打率などの選手のパラメータも自由に設定できるので、そういうキャラクタメイキングの部分を楽しんでもらえたら嬉しいですね。



もと阪神グリーンウェル選手を作成してみたぞ

読者オリジナルチームが実現しました！

―SFC『スーパーパワーリーグ4』で、本誌との共同企画ということで、読者応募のコンテストをしましたが、その入賞者は『パワーリーグ64』に名前が出るということでしたよね？

安田 エンディングでのスタッフロールというお茶の濁しかたじゃなくて、きちんとした形で出したいというのもあり、今回オリジナルチームでの出演という形で実現しました。成績順に上位28名の読者のみなさんがゲームに登場します。その入賞された人たちの成績は本当にすごいもので、勝率10割というのはもちろん、ほとんど打率10割のバッターがいたり、防御率も0のピッチャーがいたりというものだったんです。あまりにすごい成績に感心しつつも、ずっとゲームをプレイしていて、学校の勉強に支障が出たんじゃないかって心配したり（笑）。皆さん本当に頑張ってくれて、開発一同たいへん嬉しく思っています。

―最後に読者の皆さんへ、一言メッセージをお願いします。

安田 10年やってきて、また1段階進化した『パワーリーグ64』。N64になって、さらにリアルになり、迫力の臨場感が味わえます。ひとりでも多くの人にプレイしてもらえれば嬉しいですね。

おめでとう！

1	森本 祐貴	左
2	関口 貴弘	二
3	大矢 昌紀	右
4	中野 雄二	一
5	菅沼 利光	三
6	小根田 正雄	中
7	林 季範	遊
8	梁 昌浩	捕
9	鶴田 栄一	投

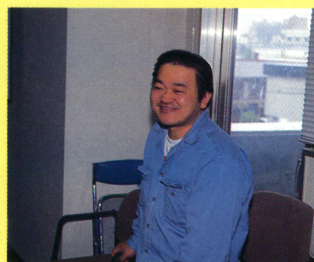
打率	.700	打席	L
本塁打	0	利き手	L
打点	0	投力	4
盗塁	0	走力	8

栄冠を勝ちとったつわものたち

ハプニング 高橋名人乱入!?

インタビューの途中で現れた高橋部長が『ジョイカード64』の説明をしてくれたぞ！

高橋 3Dスティックを操作したとき、人によっては真上に入れたつもりでも、どちらかに微妙にずれていたりします。『ジョイカード64』はスティックの部分の角度を左右に20度ずつ変えられるので、自分の一番自然なポジションに調節して、ゲームをプレイできるんです。



16連射で一世を風びした高橋名人



8月8日に2980円でソフトと同時発売。連射やスロー機能付き

ボスキャラ大解剖

ボンバー星を狙う大ボスアルタイルとその一味のキャラを大紹介



ばくボンバーマン

ついに、ボンバー星侵略の黒幕登場！　今回はラスボスを中心に、強力な中ボスも併せて徹底解剖していくことにしよう!!

N64	ハドソン	アクション
		内部バックアップ（未定）
	9月26日発売予定	未定
	予価6980円	未定
		未定

大ボスアルタイルは部下をひきつれボンバー星を侵略

宇宙征服を企て侵略の手を広げるアルタイル。彼が部下のレグルス、ハウト、カペラのマスカー3人衆を引き連れてボンバー星に攻め込んでくるところからこのゲームは始まる。ボンバーマンは、アルタイルの宇宙征服の野望を打ち砕くべく各ステージでの戦いに挑んでいくのである。マスカー3人衆は中ボスとしてボンバーマンの前に立ちふさがり、アルタイルはラストの大ボスとして登場する。

アルタイル軍来襲



⬆コズミックキューブを囲み、部下のマスカー3人衆たちと次なる標的についてたくらむアルタイル



⬇エネルギーの強さを感じとり、ボンバー星を侵略することに決定。さて、今までのようにうまくいくのか

よし、この星にしよう

さあ、攻め込むのだ



⬆ブルーリゾートステージでカペラがその手下に命令を与えている。何もかも叩き潰せ！　というところでしょうか？

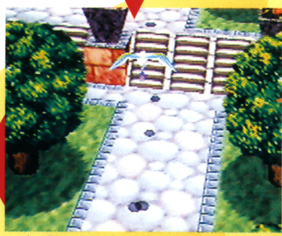


⬇ブルーリゾートを占拠していくアルタイル軍。悪の手はどんどん伸びていく…

一刻も早く侵略だ

立ち上がれボンバーマン

いい獲物がいるぞ



⬆突然の侵略にまごついている鳥。早く逃げるんだ！　ボンバーマンよこの状態を放っておいていいのか!?



⬇星の状態を見て呆然とするボンバーマン。そんな彼の前に現れたるは、謎の男シリウス。「ヤツラの本拠地を叩け！」

バトルモード最新情報



友達などとのプレイで盛り上がること請け合いのバトルモード。今回、そのサドンデスシステムと新たに判明したステージの画面を公開しちゃうぞ！

3Dで迫るサドンデス

バトルステージで制限時間が残り1分を切るとステージの面積が徐々に制限されていく。今回は隕石降下と壁迫り、水浸しのパターンで、3Dならではのサドンデスがボンバーマンを苦しめるぞ。



⬆当たったら黒コゲボンバーになりそうな巨大隕石が次々と落下。立体的なステージなので、隕石を回避する場所があるのかも!?



⬇ステージの左右から壁が押し寄せてくる。ボンバーマンの体の幅までしか迫らないので、潰されることはないようだ。安心



⬆水量がどんどん増していく。沈んでいくボンバーマンを見ていると苦しそうでかわいそうだ

© HUDSON SOFT

平和崩壊をもくろむ ボンバーマン型のボスキャラたち

平和なボンバー星に、突如として姿を現し、危機をもたらしたボンバーマン型のボスキャラクタたち。アルタイルを筆頭とした彼らはそれぞれの特技を生かした攻撃でボンバーマンを苦しめる。ここではボスたちの特徴を、ステージ上での写真とともに紹介していくことにしよう。

アルタイルの前に待ち構える中ボス

アルタイルの部下たちが各ステージで中ボスとしてボンバーマンを待ち受ける。しかしシリウスだけはゲームの最初にボンバーマンにアドバイスをしていたはずだ。はたして彼の真意はいったい……。



⇧味方かも？と思ったのに…だまされたのか

シリウス
グリーンガーデンで登場。肩と胸に鎧を着けている時には、人型と飛行機型に変形することができる



⇧ボヤボヤするなよ！レグルスが上から狙っているぞ

レグルス
ホワイトアイスで登場。アルタイルの部下の筆頭だ。戦いに負けると逃げ出してしまう



⇧ハウトの激しい攻撃をモロにくらってしまった

ハウト
レッドマウンテンで登場。単細胞な性格で、力まかせに攻撃してくる。その分動きは鈍いのかも



⇧正面上部から余裕の面持ちでボンバーマンを見降ろしている

カペラ
ブルーリゾートで登場。紅一点の中ボスである。残酷な仕打ちを平気でできるヤツだ

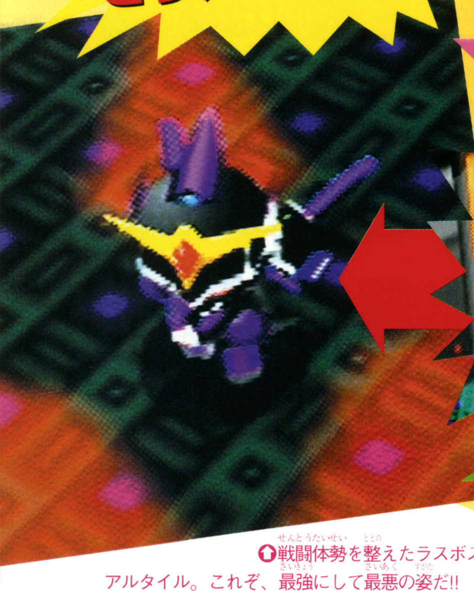
ついに姿を現したラスボスアルタイル

最終ワールドブラックシティの大ボスアルタイルは、ベガを引き連れ最強の奥義でボンバーマンを迎え撃つ。動きのバリエーションが広がり、底知れぬパワーをサク裂させるのだ。



ベガ

⇧ステージにスウッと入ってきたベガ



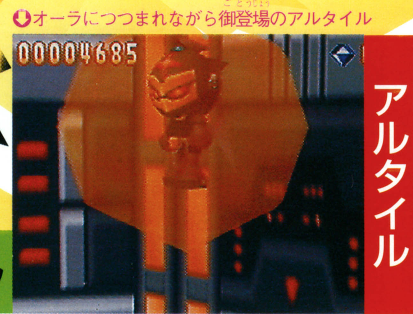
こっ、これは!?

パートナーベガ

人型のアルタイル

⇧戦闘体勢を整えたラスボスアルタイル。これぞ、最強にして最悪の姿だ!!

⇩オーラにつつまれながら御登場のアルタイル



アルタイル



アルタイル
ブラックシティで登場。見かけは中ボスとあまり変わらないが、最強の力を誇り、ベガを従えている

高さが生きたステージ

バトルモードは、全6面から成り立つ。その中から5つのステージを紹介しよう。それぞれに高低差が生かされ、バラエティに富んだ構造になっているぞ。

ステージ1



⇧あまり派手なしかけがなさそうなので、頭脳と素早さが勝負になるのかも

ステージ2



⇧足場が狭いので、一歩間違えればドボン。モタついていてもサドンデスで溺死

ステージ3



⇧古代遺跡のような凹凸のあるステージ。敵の死角に潜り込めそう

ステージ5



⇧いままでのシリーズに見られたようなステージ構成に、高低差がついた感じだ

ステージ6



⇧ステージ両側が緩やかな斜面になっているので、傾斜を生かした攻撃ができる

躍動感あるJリーガーの動きを体験プレイしたぞ!!

最新ロム徹底検証!!

J.LEAGUE DYNAMITE SOCCER 64

Jリーグダイナマイトサッカー64

N64	イマジニア	サッカー
		———
	9月上旬発売予定	コントローラパック（1）
		コントローラパック対応
	予価7500円	———

画面構成は2種類 選手たちのデータはもちろん最新版

しばらく情報がご無沙汰だった『Jリーグ ダイナマイトサッカー64』だが、今回はほぼ完成版のサンプルロムを入手。画面構成、グラフィック、システム面などを解説していくぞ。ゲームはJリーグをモチーフにしており、選手のデータは今年のファーストステージ開幕時のものだ。実際のプレイ画面は上下に攻めていく縦画面と左右に攻めていく横画面の2種類から選択できるぞ。

選手データは'97年度最新版

⬆⬅横浜マリノスの城選手と、ヴェルディ川崎の前園選手。クラブを移籍して活躍している選手たちだ

試合前のオプションで画面が選択できる

縦画面と横画面では試合の雰囲気はガラリと変わってしまう。単なる視点変更とは違い、1つの独立したゲームが2種類用意されているようなものだ。実際の画面の切り換えは、試合前のオプション画面で任意に設定できる。またそのほかにもコンピュータの難易度や、試合時間、キーパー操作（オートかマニュアル）、サウンド、バックアップ管理の設定も細かく変更することができるぞ。

縦画面の場合

縦の画面はゴールまでに奥行きがあるため、本当に攻めたり守ったりするような感覚を味わうことができるのだ。だがライン際からのセンタリングなどはカーブの曲がり幅が分かりにくく、シュートは合わせづらい。

⬆ゴール裏のサポーター応援席から見たような画面。視点的には斜め上から見る感じにとらえている

試合の臨場感が伝わるぞ！

⬆胸でトラップしてシュート態勢に持ち込む

⬆サイドからフワっと浮かしたセンタリング

横画面の場合

横画面の特徴はゲーム性が重視されているため、スルーパスやワンツーパスなどが容易に出しやすく、攻撃の組み立てが楽しめるようになったいる。しかしその反面試合の迫力はあまり伝わってこないかもしれない。

➡キックオフ直前の緊張の瞬間だ

⬆敵陣に攻め込んでチャンスを待つ

攻撃の組み立てがおもしろいぞ！

⬆センタリングを追いかけるエジウソン選手。合わせることができるかな？

⬆スピードに乗って激走

©エーマックス株式会社

芝のピッチ状態からフォーメーションや作戦まで変更が可能

使用するクラブを決定すると、試合直前にさまざまな設定をすることができる。相手クラブの戦術や、試合の行われるスタジアムの状態に合わせて、フォーメーションや作戦を細かく選択することが可能なのだ。また試合中でもこれらの設定は変更することができるので、プレイに集中しながらも監督のような頭脳的な采配も必要になってくるぞ。

ドリブルか、パスか？


⬇今度はパスを回して攻撃を組み立てていく。作戦やフォーメーションが噛み合えば綺麗にパスが通るはずだ


⬆バックス陣があわてて下がり出す。しかし味方が近くに上がってきてないので、作戦を変えてみよう

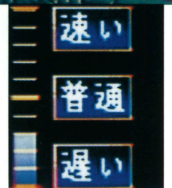
スタジアムによってボールの早さが違う

試合を行うスタジアムは全部で17種類。スタジアムごとに芝目や芝の早さが違い、ボールの転がり方や弾み方に影響が出るのだ。スタジアム選択画面では、スタジアムによるボールの転がり具合の違いを10段階で表示。ちなみに芝が早いとボールは転がりやすく、芝が遅いと転がりにくいのだ。



⬆芝の遅いスタジアムではボールの転がり方が甘くなっている。ボールが深い芝につかまってしまうからだ

浦和市駒場競技場



⬆芝が早いため蹴ったボールはドンドン転がっていく。キックの強弱を考えないとラインから出てしまうぞ

長居スタジアム




十字キーの操作で5種類の作戦を指示

このゲームでは5種類の作戦が用意されている。試合直前に決定するのだが、戦況に応じて試合中でも任意に変更できるようになっている。作戦の変更は十字キーを使って行い、カーソルを好きな作戦に合わせるだけで、選手たちは理解してくれるぞ。

5種類の作戦一覧表

攻撃重視	全選手が一丸となって相手ゴールに上がっていく作戦
守備重視	全選手が自軍のゴールに下がり、守りを固める作戦
オーバーラップ	スイーパーとDF ラインにいる選手が攻撃に参加する作戦
中央突破	フォーメーション全体を中央に寄せ、中盤を厚くする作戦
ノーマル	一般的な作戦で、攻めと守りのバランスが安定している



⬆各クラブとも画面下に現在の作戦を表示

クラブのフォーメーションはエディット作成が可能

クラブのフォーメーションは7種類用意されているが、そのほかにエディットモードで自分だけのオリジナルフォーメーションを作成することもできる。ハーフコートを9×10のマス目に分け、好きなポジションに選手を配置するのだ。作成したデータはコントローラパックにセーブができるぞ。

こんなのはいかが？


➡攻めと守りを独立させた破壊的な布陣



➡スタートボタンで設定変更が可能だ

ボールがラインから出れば



⬆フォーメーションの変更が可能

対戦熱が更に上昇 4人同時プレイがヤバイ

1試合だけクラブ対抗戦が楽しめる「エキシビジョン」モードでは、さまざまな形式の多人数プレイを楽しめる。選手の操作は背番号の奇数選手を1P側か3P側、偶数の選手を2P側か4P側が操作することになる。一度にたくさんの選手を操作できるのでボール奪いがかなり燃える。



選手にマークが表示される!!

⬅4人同時プレイでやってみると、選手の頭上にプレイヤーのマークが表示



⬆5種類の試合形式から選ぶことができるぞ

襲いかかるモンスターを撃ち倒す 3Dアクションゲーム

DOOM 64

ドゥーム64

N64	8月1日発売予定	アクション
	予価7800円	コントロ一ラパック(7) コントロ一ラパック対応

宇宙基地に単身で乗り込み蘇ったモンスターを撃ち倒す

パソコンをはじめ、さまざまなゲーム機に移植され、高い人気を誇っているアクションシューティングゲームがいよいよN64に登場だ。3Dダンジョンを歩き回って、モンスターと戦い、ステージをクリアするのが目的。今回は他機種からの移植ではなく、N64オリジナルの内容になっている。

ストーリーは封鎖された宇宙基地の中に、全滅したはずのモンスターたちが甦ってしまったところから始まる。プレイヤーは、このモンスターたちを再び全滅させるために1人で宇宙基地に乗り込むのだ。ダンジョンの中には、仕掛けや罠などが多く存在し、プレイヤーの行く手を阻むぞ。

巨大なモンスターが襲いかかるのだ!!



⬆猛然と走ってくるモンスター。こんなやつらがこの基地内にはうようよいるぞ



⬆このゾンビも、もとは兵士だったのか？

あのころの記憶が甦る…





⬆いまだに以前の闘いの傷あとを残している。恐怖の記憶が甦る



⬆主人公は以前、モンスターと宇宙基地で戦って全滅させた過去を持つ

おぞましいモンスター相手にバトルを展開!!

プレイヤーに襲いかかってくるモンスターは、巨大なものや空を飛ぶものまでさまざま。襲撃の仕方もただ突進してくるだけではない。気をつけないと頭上から攻撃されたりする。また物陰に隠れて攻撃してくるイヤな敵もいるので、見えないからといってけっして気を抜いてはいけないぞ。



⬆振り返ると、何とこんな間近に敵がいる！ 一瞬たりとも気が抜けないのだ

⬇目の前の敵を倒したのも束の間、どこからか攻撃されているぞ!!



こっこわい!!



⬆でっかくて火の玉を吐いてくるヤツだ

©DOOM Id software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by GAMEBANK CORPORATION under sublicense GT Interactive Software Corp., under sublicense from Midway Home Entertainment, Inc., under license from Id Software, Inc. MIDWAY is a registered trademark of Midway Games Inc. Used by permission. All other trademarks are the property of their respective companies.

仕掛けの謎を解きながらモンスターが待ち受ける場所へ!!

基地内には危険な罠や仕掛けがあり、油断をしているとすぐにゲームオーバーになってしまう。例えば突然天井から柱がおりてきて下敷きになったり、壁のスイッチを動かすとモンスターが大勢出てくる恐ろしい場所もあるのだ。


武器を取ったら敵が飛び出してきた

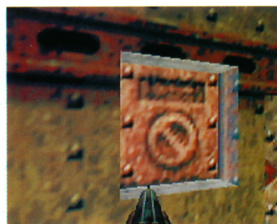

通路を歩こうとしたとき、上から柱が降りてきて下敷きになってしまった

初期装備はピストル


ピストルのみでも戦うことができる

基地内にはカギが必要な扉もある

仕掛け以外にもプレイヤーの行く手を阻むものがある。それはカギのかかった扉だ。基地にはブルー、レッド、イエローの3つのカギがある。まず基地内でカギを見つけることが大切だ。カギがなくてもスイッチで開く扉もあるぞ。


たいていの扉は何もしなくても開くが、スイッチを押さないと開かない扉もあるのだ


このほかにもいろいろな形のスイッチがある。スイッチを見つけたら触ってみよう


カギのかかっている扉は、カギの色と対応した色になっている

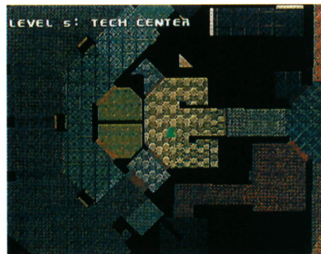
オートマッピングで自分のいる場所を確認

このゲームには3Dダンジョンには欠かせないオートマッピング機能がついている。迷ったときでもすぐに自分の位置を確認できるぞ。またマップを開いたまま移動することもできる。マップは2種類あり、片方のマップは基地内の細かいところまで知ることができるようになっている。隠し扉の位置もわかってしまうぞ。


見た目は壁なんだけど、マップで見てみると扉があるぞ!!

オートマッピング詳細


もう一つのマップは、隠し扉なども詳しく表示されている



明るい場所や暗い場所などもわかるようになっているノーマルのマップだ

ステージに出現するアイテムや武器を入手

基地にはプレイヤーを助けるアイテムが多く出現する。体力の上限を上げるアイテムや、取ると素手でも巨大なモンスターを倒してしまえる程の力がつく、豪快なアイテムもある。また武器や弾丸などは前のステージで入手したものを、次のステージに持っていくことができるのだ。ただし次のステージでゲームオーバーになると、前のステージで取ったものがすべてなくなってしまうぞ。このゲームのポイントになるアイテムや武器を紹介しよう。

出現するアイテムと武器

ソウルスフィア	ヘルスポーション	スピリチュアルアーマー	バックパック	セキュリティーアーマー	スティームパック
めったに見つけることができない貴重なアイテム。体力をかなり上げることができる	体力が減っているときは体力を回復し、体力が満タンのときは体力の上限を上げる	セキュリティーアーマーなどの防具の防御力を上げることができる異次元のアイテム	入手すると弾薬を持ち運べる量が増える。またバックパックの中にも弾薬が入っている	耐久性のある繊維で作られたベスト。ダメージを受けると耐久性が落ち壊れてしまう	機能回復の酸素を注射して体力を回復させる。ある程度のダメージを回復できる
チェーンソー	**チェーンガン**	**ショットガン**	**ロケットランチャーの弾**	**ショットガンの弾**	**ピストル・チェーンガンの弾**
本来は木を切る道具だが武器としても威力が大きい。接近しないと相手を倒せない	高速で弾丸を発射し、それを連続で当てることによって弾薬の威力を上げている	標的の近距離から撃つと威力が上がり、大きなダメージを与えることができる銃だ	弾丸の中では一番威力が高いもの。しかし拾える数があまり多くないので、多用できない	入手できる数もそこそこ多い。しかしバックパックなしでは、50発しか持っていけない	ピストルと連射のできるチェーンガンとに共用できる弾薬。最大200発入手できる



いかさまシステムの導入で原作の魅力をゲームに

麻雀放浪記 CLASSIC

マージャンほうろうきクラシック

N64	イマジニア	麻雀
	8月1日発売予定	
	予価7900円	

小説で描かれた博徒の世界がゲームになった

主人公坊や哲と、敵味方になって勝負を重ねる博徒たち。その生き方を描いた小説「麻雀放浪記」がゲームになった。原作の中で重要なカギとなる積み込み技も「いかさまモード」でライバルを倒すと習得できるのだ。



⇨漫画の作者、井上孝重が描き下ろしたイラスト。かなりシブイぞ

男たちは出会い、戦う!!



おい坊や入れよ、代わろう。



いいのかい………。



⇧登場人物の誰もが金やプライドや、ときには命をかけて麻雀を打つ。そうまでして彼らが手に入れたいものとはいったい何なのだろうか



⇧なんど騙されてもドサ健を信じるまゆみ

⇩博打に財産のすべてを注ぎこむ男たち



本当は一か八かのサイコロといきてえところだが………。

麻雀で勝負だ！



そして女と家の両方を手に入れる作戦だな。

原作でも活躍する重要キャラクタたち

登場する人物は一癖も二癖もあるキャラクタたちばかりだ。彼等は坊や哲を中心に、戦後の東京で麻雀を通して出会いと別れを繰り返すのだ。その中でもストーリー序盤から登場する、とくに重要なキャラクタを4人紹介しよう。

上州虎	出目徳	ドサ健	坊や哲
主人公の人生の分かれ目に現れる男。麻雀ですべてを失う	坊や哲のいかさまの師匠。哲を本格的な博打の世界に導く	性格破綻者と呼ばれるほど自己中心的な男だが麻雀は強い	原作の主人公。麻雀にしか生きがいを感じない若き博徒

©ASADA TETSUYA, INOUE TAKASHIGE／KADOKAWA SHOTEN／TAKE SHOBO／Imagineer Co.,Ltd

3つのモードで博徒への道を極めるのだ!!

このゲームには3つのモードが用意されているぞ。「ストーリーモード」では、場面ごとに設定されたキャラクタで麻雀を打って勝ち続け、エンディングを目指す。「いかさまモード」では、原作で積み込み技として出てくるいかさまを、習得することができるのだ。さらに「フリー対戦モード」では、好きなキャラクタを選んで自由に麻雀を楽しめるぞ。

ストーリーモード

基本的には原作どおりだが、ゲームならではの要素も含まれているぞ。それはプレイヤーが操作できるキャラクタが坊や哲だけではないということ。プレイヤーは時にドサ健や出目徳となって麻雀を打つこともある。そしてエンディングへと突き進んで行くのだ。



➡麻雀勝負に勝てばストーリーカットが現れ、次の麻雀勝負が始まる

主人公はキミだ

原作の中で坊や哲が登場しない場面などでは、プレイヤーは坊や哲以外のキャラクタを操作して麻雀を打つことになる。しかも場合によっては坊や哲を倒さないと先に進めないのだ。つまり登場するいろんな人物となって麻雀を楽しめるわけ。場面によって変わる博徒になりきって麻雀を打つのだ!!

命を削る男たち!!





⬅⬆高額のレート、青天井の勝負を受けて敗北したドサ健は何もかも失う

⬇ドサ健を潰そうとたくらむ出目徳



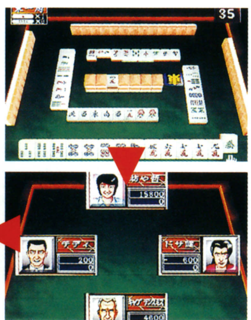
いかさまモード

登場キャラクタと麻雀を打ち、ある条件を満たすと積み込みの技を覚えることができるモード。最終的に最も難しいといわれる役満積み込みの習得を目指すのだ。覚えた技は、画面下の気合いゲージとパワーゲージの数値をためることで使うことができる。

一気通貫を会得



⬆覚えた技をうまく伸ばせ。デカイ役に変えろ

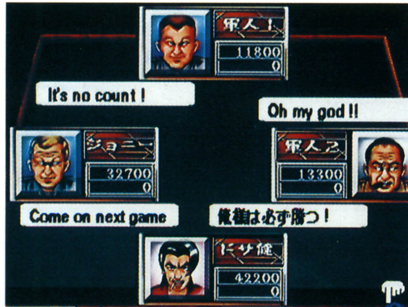




⬆⬅⬅任意にキャラクタを選び、現れる敵を全員倒せ。すべての技を手に入れろ

フリー対戦モード

この「フリー対戦モード」はひたすら麻雀を打つことができる。ここでは「いかさまモード」で覚えた技を思う存分に使ったり、駆け引きなどを身に付けよう。また原作での脇役の人物になりきって麻雀を打つのもいいかもね。



ひたすらに打つ



⬅⬅強くなるには打ちまくること。覚えたいかさまもここで試そう

⬇好きなキャラクタを選べるから、原作にはない勝負を想定して打つこともできるぞ



ユーザー大会開催決定!

今回で22期を迎える阿佐田哲也杯という麻雀大会が、月刊プロマージャンの主催で開催される。この大会に、今回特別の参加ワクが用意された。詳細は未定だが条件としてまずこのゲームを購入する。そして説明書に付いている応募券を送ろう。抽選で100名に招待状が届くぞ。この招待状があれば9月7日に東京で開かれる予選大会に出場できる。そしてその大会の上位2名が本戦に特別出場できるんだ。予選大会にはゲストとして小島、安藤、瀬田、といった有名プロも会場に来るぞ。



⬆運も作用する麻雀なら、プロを相手に役満でアガるのも夢じゃないハズ

プロたちと打てるぞ

⬇先日開かれたマスコミ・流通予選大会には写真の安藤プロらも参加した





雀豪シミュレーション
麻雀道64
マージャンどう64

キャラクタたちが君の分身になる新システム搭載

N64	ビデオシステム	麻雀
		――
	7月25日発売予定	コントローラパック（4）
		コントローラパック対応
	予価6980円	――

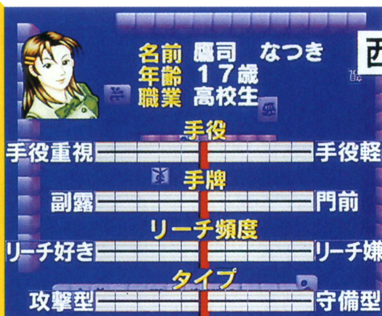
プレイヤーの打ち筋をキャラクタが記憶する

このゲームには個性的な魅力を持つキャラクタが多数登場する。最初、キャラクタたちはそれぞれ基本となる打ち方を持っている。しかしフリー対局モードで、同じキャラクタをプレイヤーが何度も使っていると、選んだキャラクタがその打ち筋を記憶するのだ。つまり打てば打つほど、キャラクタが〝育つ〟のだ。自分の分身ともいえるキャラクタを作れるぞ。



↑登場するキャラクタはみんな魅力的。だれを育てるかけっこう迷うぞ

パラメータを変えよう



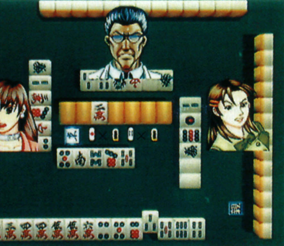
←自分の麻雀のタイプがわからない人でもこのシステムでそれが判明するぞ

選んだキャラクタを育成

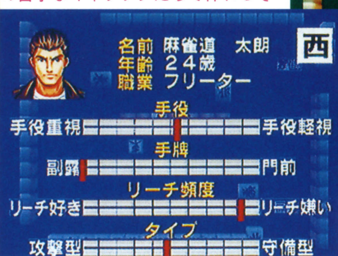
キャラクタを育てる「打ち筋記憶システム」には、4つのパラメータがあるぞ。「手役」「手牌」「リーチ頻度」そして「タイプ」だ。手役にこだわるかどうかでパラメータは変動し、鳴きにこだわれば手牌やリーチ頻度のパラメータも変化する。そしてタイプは攻撃型か守備型かで変化するのだ。



←使用するキャラクタは名前を変えることもできるようになっている


↑フリー対局モードで打つと自分ソックリなキャラクタが作れるのだ

打ち方が変わる



↓パラメータが見られるから、自分の苦手なキャラクタだって作れるぞ

遊べるモードは3タイプある

それぞれに趣向を凝らした3つのモードを選ぶ前に、自分の分身となるキャラクタを決めよう。このときにキャラクタの名前を変更できるぞ。そのキャラクタが次に選ぶ各モードの主人公としてゲームに登場し、操作できるのだ。

2人打ちモード

麻雀愛好家たちや友情のために裏の世界の帝王、京極剣匠打倒を目指す。選んだキャラクタによって現れるライバルたちと2人打ちで戦うのだ。キャラクタ同士の関係がこのモードでわかるぞ。



↑人間関係が細かく設定されているので選んだキャラクタによって戦う相手は変化する

剣匠を目指せ



↓美女対美少女の熱き戦い。登場する女性キャラクタたちはみんなカワイイ

雀豪モード

1年間で1千万Gを稼ぐことを目指すモードだ。マップ画面に表示される雀荘や、数々の大会に出場してお金を稼ごう。さし馬などの特殊ルール設定も可能だぞ。

ライバルに負けるな

持ち点	106400	18500	12800	-17700
オカ	20000	–	–	–
ドボン	–	–	–	–
馬	–	–	–	–
焼鳥	–	–	–	–
さし馬	–	–	–	–
合計点	126400	18500	12800	-1



↑マップ画面で行き先を決めてそこにいる相手と打って賞金を稼ぐ。レート変更や馬も有り

フリー対局モード

打ち筋記憶システムがあるのがこのモード。自分のほかに3人のキャラクタを選び、4人で麻雀を打つのだ。ここで自分の打ち筋をじっくり研究できるぞ。



←メモリーパックを使って友達が作ったキャラクタと打つこともできる

© VIDEO SYSTEM

ファミマガ読者による ファミマガ読者のためのデータページ

ランキングBOX

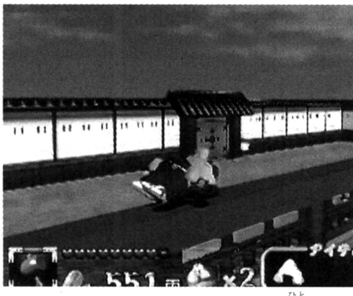


『がんばれゴエモン〜』猛追！『ゼルダ』に迫る!!

先月首位の『ゼルダ64』に33点差と迫った『がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜』がさらに差をつめ、その差を11点とした。集計が発売前最後となる来月は逆転する可能性が高く、目が離せない。また、先月得点を落としていた『MOTHER3（仮称）』が、続報が出たためか、なんと80点も得点を伸ばして3位に返り咲いた。

また、今回からN64DDの『ポケモン』が2本になっている。詳しい内容はともに未定だが、発売日未定の『〜64』はRPGに、来年3月発売予定のものはそれ以外のジャンルになる予定だ。

注目ソフトPick Up！ がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜


⇧やっぱり『ゴエモン』といえばこの人、エビス丸。今回もたっぷり笑わせてくれるぞ

首位に11点差までせまり、トップに立つのも時間の問題か？ スムーズなアクションや随所にちりばめられたギャグもさることながら、ゲーム中に流れる水木一郎の挿入歌が最高なのだ。

前人気 Ranking TOP 20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
1	1	ゼルダの伝説64（仮称）	N64 任天堂 発売日未定 価格未定 『ゴエモン』に迫られながらも4カ月連続の首位を獲得。やはりその底力はたいしたものだ	268
2	2	がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜 先月よりさらに迫るも、あと1歩及ばず僅差の2位	N64 コナミ 8月7日 8900円	257
4	3	MOTHER3（仮称） 先月4位に落ちたが、怒りの逆襲？ で3位に復活	N64DD 任天堂 '98年3月未定 価格未定	230
―	4	ポケットモンスター(仮称)	N64DD 任天堂 '98年3月未定 価格未定	209
5	5	ポケットモンスター2 金	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	133
8	6	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	125
13	7	★ゲームで発見!!たまごっち	GB バンダイ 6月27日 4286円	100
3	8	ポケットモンスター64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	95
10	9	ゼルダの伝説64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	92
15	9	ヨッシーアイランド64	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	92
14	9	エフゼロ64(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	92
10	12	★ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	N64 エニックス 6月27日 8900円	89
10	13	ポケットモンスター2 銀	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	81
―	14	実況ワールドサッカー3	N64 コナミ 9月18日 7500円	79
16	15	シムシティ64(仮称)	N64DD 任天堂 '98年3月未定 価格未定	70
9	16	爆ボンバーマン	N64 ハドソン 9月26日 6980円	68
17	17	★マルチレーシング チャンピオンシップ	N64 イマジニア 7月18日 7900円	62
25	18	マリオペイント64(仮称)	N64DD 任天堂 '98年3月未定 価格未定	51
28	19	パワーリーグ64	N64 ハドソン 8月8日 6980円	46
22	19	金田一少年の事件簿(仮称)	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	46

※前人気Rankingは8月号のハガキ1000通を7月2日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は9月号の発売までにすでに発売されているソフトを示しています。ハード名のN64はニンテンドウ64、N64DDはニンテンドウ64ディスクドライブ、GBはゲームボーイの略となっています。

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED・NINTENDO

ゲームの評価はキミが決める！
Reader's Ranking '97

今月は5本のソフトが対象となっているが、注目されるのが『時空戦士テュロック』と『スター・ウォーズ 帝国の影』の2本のN64用ソフトの評価。結果は『テュロック』が総合で22点台、『スター・ウォーズ』が21点台とまずまず。しかし2本とも、項目別で4点台はなかった。まとまってはいるが、強烈にアピールするものはなかった、ということだろうか。

N64 スター・ウォーズ 帝国の影

任天堂 6月14日発売 7800円
アクション 総合21.38(21位)

キャラクタ	音楽	買い得
3.74(22)	3.84(9)	3.28(34)
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**
3.24(41)	3.69(19)	3.58(18)

SFC 時空戦士テュロック

アクレイムジャパン 5月30日発売 7800円
アクション 総合22.20(19位)

キャラクタ	音楽	買い得
3.57(30)	3.83(10)	3.53(19)
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**
3.41(30)	3.88(13)	3.98(8)

GB スーパーブラックバスポケット2

スターフィッシュ 6月20日発売 3980円
釣り 総合19.15(50位)

キャラクタ	音楽	買い得
3.25(50)	3.00(57)	3.20(40)
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**
3.20(42)	3.23(46)	3.28(41)

GB ミニ四駆GB Let's&Go!!

バンダイ 5月23日発売 4900円
シミュレーション 総合20.80(26位)

キャラクタ	音楽	買い得
4.00(14)	3.21(39)	3.14(42)
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**
3.32(34)	3.50(26)	3.64(17)

SFC Parlor! Mini 6

日本テレネット 5月30日発売 4900円
パチンコ 総合18.28(58位)

キャラクタ	音楽	買い得
3.28(47)	2.98(60)	3.03(52)
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**
3.08(55)	3.00(57)	2.93(61)

お便りゲーム評価

ここからはみんなからの、お便りでの感想の紹介。今月は『スターフォックス64』や『時空戦士テュロック』などに関して多くの感想が集まったぞ。

N64 スターフォックス64

●音楽、グラフィックともに迫力があって、大満足だった。シューティングがあまり得意でない人でもそれなりに進め、上手い人は勲章やエキストラモードで楽しめるなど、難易度についてもよく考えられている。僕が過去にやったシューティングの中では最高のデキだ。最後に一つだけワガママを言わせてもらうと、せっかく多人数プレイができるのだから、メインゲームでも2人以上でプレイできるようにしてほしかった。（山口県／国広亮）

●振動パックが意外なところで震えたりたりするので、コントローラから手が放せません。また、SFC版を後でプレイしてみたら、一面もクリアできなかった。操作性とキャラクタがしゃべってくれるだけで、難易度も変わるものだと痛感しました。（岡山県／白神睦久）

●エンディングの後に請求書が出るが、その金額が撃墜数の64倍になっていた。大発見!!（香川県／山下泰幸）

フォックスたちのセリフはとにかく楽しいよね（愛知県／みさらぎ櫛楼）

N64 時空戦士テュロック

●なかなか楽しめるゲームだと思う。初めのうちは、ナイフを使うか銃を使うか戸惑い、やりにくさを感じていたが、慣れてくると銃の照準合わせや、マップを見ながらジャンプする楽しさが分かってくる。短所をあえて挙げれば、マップ機能が中途半端で迷いやすいこと、視界が狭いことなど。あとエンディングがちょっと寂しいような気がします。難易度によってちがうのかも。（茨城県／黒澤弘樹）

●テュロック…彼は時空石を見つけると空にかかげて拝む（?）けれども、私にはどう見ても、ただ水筒から水を飲んでいるようにしか見えない。（愛知県／山崎真樹）

GB SAMEGAME

●発売と同時に購入しました。いつも、通勤電車の中でやっていますが、これまでに数回、夢中になって乗り越してしまいました。このゲーム絶対ハマリます。ただ、全20面はちょっと少ないよな～。せめて50面くらい欲しかった。このゲームは、ボクにとっては100点満点です。（愛知県／伊藤敏幸）

みんなの意見を待ってるよ！

次号のお題は、下の8本。官製ハガキにソフトの感想と住所、氏名（ペンネーム）、年齢、電話番号を明記して〒105 東京都港区東新橋1・1・16 TIMファミマガ64編集部 リーダーズランキング係まで。締め切りは8月2日（必着）。また、アンケートハガキに書いてある感想を使うこともあるのでペンネームを使いたい人は感想の横に書いておいてね。応募者の中から抽選で10名にファミマガ64特製テレカをプレゼント。

次号の対象ソフト

- 時空戦士テュロック
- スター・ウォーズ 帝国の影
- ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
- マルチレーシングチャンピオンシップ
- Parlor！ Mini6
- ミニ四駆GB Let's & Go!!
- ゲームで発見!!たまごっち
- ポケットラブ

※Reader's Ranking '97は'96年12月以降のニンテンドウ64の13本、スーパーファミコンの36本、ゲームボーイの20本の計69本についての評価をアンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目のカッコ内の数字は項目ごとの順位を示しています。

月間売り上げRanking

5月26日〜6月29日

順位	ゲーム名・スペック	推定実売本数
1	ポケットモンスター GB 任天堂 '96年2月27日発売 3980円	32万6870
2	★ゲームで発見!!たまごっち GB バンダイ 6月27日発売 4286円	28万4850
3	ミニ四駆GB Let's&Go!! GB アスキー 5月23日発売 4900円	6万3470
4	スターフォックス64 N64 任天堂 4月27日発売 8700円	4万2260
5	★スターウォーズ 帝国の影 N64 任天堂 6月14日発売 7800円	3万4260
6	★時空戦士テュロック N64 アクレイムジャパン 5月30日発売 7800円	2万8390
7	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 SFC 任天堂 '96年11月23日発売 6800円	1万6780
8	実況パワフルプロ野球4 N64 コナミ 3月14日発売 8900円	1万3490
9	マリオカート64 N64 任天堂 '96年12月14日発売 9800円	1万3360
10	★Parlor! Mini 6 SFC 日本テレネット 5月30日発売 4900円	1万0760
11	★ゲームボーイウォーズターボ ハドソン 6月27日発売 4200円	8930
12	スーパーボンバーマン5 SFC ハドソン 2月28日発売 6980円	8810
13	ドンキーコングランド GB 任天堂 '96年11月23日発売 3000円	7840
14	糸井重里のバス釣りNo.1 SFC 任天堂 2月21日発売 7800円	6970
15	名探偵コナン地下遊園地殺人事件 GB バンダイ '96年12月27日発売 3980円	6450
16	ゲームボーイギャラリー GB 任天堂 2月1日発売 3000円	6220
17	ぽけっとぷよぷよ通 GB コンパイル '96年12月13日発売 3900円	5790
18	★ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ N64 エニックス 6月27日発売 8900円	5570
19	超空間ナイター プロ野球キング N64 イマジニア '96年12月20日発売 9980円	5540
20	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット N64 エニックス '96年11月22日発売 9800円	5450

『ゲームで発見!!たまごっち』無念!! あと一歩『ポケモン』に及ばず!!

今月は締め切りの関係上、いつもより1週多く、集計期間が5週間となっている。

さて、今週もトップは『ポケットモンスター』が獲得。先月より1週間集計期間が増えた分だけキッチリと売り上げを伸ばし、首位を死守した。しかし、今月注目すべきは、何といっても『ゲームで発見!!たまごっち』だ。発売日が6月27日で3日間の売り上げ期間しかなかったが、30万本近い売り上げを記録。首位の『ポケモン』に肉迫した。わずかに首位に届かなかったのは集計期間が短かったからではなく、品切れのせい。おそらく、品物さえあれば『ポケモン』を抜いてトップという快挙を達成したのではないかと思われるだけに残念だった。

さて、今月はN64の新作が3本発売されているが、どれもあまり好調とは言えない売れ行き。なかでも『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』はわずか5千本強しか売れなかった。集計期間が短いとはいえ、せめて1万本くらいはいくかと思われたのだが…。

今月の一本

『ポケモン』を脅かした『ゲームで発見!!たまごっち』。自分のたまごっちに好きな名前をつけたり、同時に3匹育成することもできるぞ。



⬆ゲーム中には、おやじっちのような隠れキャラも登場するぞ

ハード売り上げRanking

集計期間が1週多い割には、それほどハードの売り上げは伸びていない。来月の売り上げではボーナスのためハードは伸びそうな気がするが…。

順位	ハード名	推定実売台数	'97年累計実売台数
1	プレイステーション	23万9540	201万8770
2	ゲームボーイ	12万6180	61万2930
3	ニンテンドウ64	3万1240	29万3550
4	セガサターン	2万1530	22万3970
5	スーパーファミコン	6200	6万8400

売り上げちょっといい話

『ゲームで発見!! たまごっち』好評で思わぬ効果が?

上々の滑り出しを見せた『ゲームで発見!!たまごっち』。GBソフトは、小学生が購買層の中心となるが、このソフトは幅広い年齢層に受けているようだ。女性で買う人も多かったとのこと。また、このソフトのヒットによって、スーパーゲームボーイが若干売り上げを伸ばしているのもおもしろい効果だ。好きな時にセーブできるGB版は、外だけでなく、家でじっくり腰を落ち着けて育てていきたいということだろうか。

※このランキングは下記のゲーム販売店、コンビニエンスストアの売り上げデータを元に、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。また、ハード売り上げランキングの97年累計実売台数とは'97年1月6日〜6月29日の推定実売台数を表します。●データ提供店：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。※また、★印は集計期間中に発売されたタイトルです。

©BANDAI

じっきょう パワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球4™

サクセスモード完全攻略

究極のプレイヤーになるための奥義習得法を伝授するぞ！

コーチの奥義をマスターして最強の選手になれ！　そしてサクセス自慢の館に投稿しよう！

N64	コナミ	野球
	発売中	コントローラーパック（1）
	8900円	コントローラーパック対応

数々の奥義を各コーチから教えてもらえ！

コーチが教えてくれる奥義にはすごい秘密があることが判明。すべての奥義をマスターしたら、究極の野球理論をマスターすることができるのだ。奥義1つの能力上昇値はそれほど大きくない。しかし、究極○○（選手の名前）打撃（投球）理論は能力値がかなり上昇するので、よりカンペキな選手を作成するためには絶対必要なのだ。各コーチから奥義を教えてもらうには評価が高くないと駄目。さらに、マスターする条件がある奥義もある。すべての条件と、どの能力値がアップするかを公開！

奥義が大切だ！

➡究極の野球理論はすべての奥義をマスターした直後に覚醒するのだ！

外人コーチ
季節限定なので時期を逃すな

外人コーチの奥義は9月2週に電話すればOK。野手はパワーが10アップ、投手は球速が3キロアップする。習得するためには、野手はパワー120以上、投手は球速140キロ以上必要だぞ。

⬆能力値が足りないと習得できないぞ！

日本人コーチ
評価が高くなったらすぐに電話しよう

評価が高くなったら電話するだけでOK。ストライクゾーン変化術はミートカーソル1アップ、心理操作投球術はスタミナとコントロールが10アップする。

⬆なかなか教えてくれないが根気よく電話

育成コーチ
3種類の奥義を順番に覚えろ！

電話するだけでOK。最速最短打撃法をマスターするまでに、送球うまいと守力2アップ、内本流超投球術までには、しりあがりとコントロールが15アップする。

⬇⬅内本流の奥義は全部で3つ。一つ一つ確実にマスターしていくのだ。3つめを覚えてこそ内本流奥義！

⬇1回で覚えられなくてもあきらめるな。何回も電話して覚えよう。たまにジャマされることもあるぞ

内本流奥義

プレイヤーによる究極の野球理論

打撃理論をマスターすれば、ミートカーソル1アップ、パワー30アップ、流し打ちが身につく。投球理論をマスターすると、球速7キロアップ、コントロール30アップ、リリースうまいとピンチに強いが身につくぞ。

出張!? サクセス自慢の館 弱い選手編

強い選手を作るのもいいけど、たまには弱い選手を作ってみようではないかという企画、難しかったかな？　ちなみに能力値はゼロが最低。バント×や寸前弱いなどを組み合わせることがコツかな。それでは一番弱い選手を発表っ！

●MAX…北海道／菅原健サン
パスワード…ずしたこへざまどら
なじごすぐぞぢみちかごみだざま
ろざよだぜまれぜぜれまぜ

⬆なんとパワーがゼロだ！かなり弱さを極めている感じがするぞっ！

そのほかの弱い選手をババンと紹介するぜ！　こいつらを使ってペナントレースを勝ちぬけるか!?

●ゆき…熊本県／野口貴充サン
パスワード…みべじみれまそかも
んどうまげねかそみひわみだざぜ
めちげまのまくままぜじまま
おしい！　かなりの弱さだ。特殊能力の組み合わせがないのが非常に残念。

●うひゃ…東京都／相羽俊周サン
パスワード…づべよいへまぜどぞ
あどそはえだまむあばぐぐるめち
まどそまのひぜじみまめまま
走力をもっと下げれば完璧だ。

ほかはかなり弱いぞ。

●最悪…静岡県／マックマコト
パスワード…るぜだみれまかかぞ
れじあぐまゆてめみまちらまめち
かねそぜのれるぎみまめまま
もう1ランク弱くできるぞ！

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.（社）日本野球機構　IBM BIS　プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認

パワプロ広場（仮）

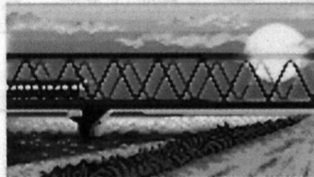
発行所
（株）徳間書店／インターメディア・カンパニー

パワプロ広場（仮）は、いつまで続くのでしょう？　えっ　続編が出るまで!?

ミスコン募集延期!!　矢部選手が原因か!?

ふみまげ　1年目　やる気　テーマガールル D　パワー E 71　走力 C 10　肩力 D 9　守力 D 9　守備位置 外





お母さんに肩入れしていた矢部選手が、本当は某バーチャルアイドルに鞍替えしていたことが発覚した。あまりに突然のことで、関係者たちは動揺の色を隠せない様子。ミスコン委員会では、そのバーチャルアイドルを加えた全8人にして、投票期間の延長を決定した。しかし、本当の理由は、票の集まりがあまりよくなかったのではないか、との疑いもある。

中間発表によると由紀さんが現在のトップだが、2位の沙織さんとの差はあまりないらしい。ちなみにそれ以下は、3位には看護婦さん、4位に優子さん、5位は弘子さん、6位にお母さん、最下位が記者さんらしい。延期の影響が心配だ。

➡現在1位の由紀さんの近影

投票者には抽選でプレゼントを用意

ミスコン委員会では、バーチャルアイドルの参加に伴い、投票者への景品を用意。ミスコンに応募してくれたすべての人の中から、抽選で10名にコントローラパックをプレゼントするのだ。ミスコンに応募された全ハガキの中から選ぶので、投票した人が1位にならなくてもチャンスがあるぞ。

参加人数はバーチャルアイドルを加えた8人。沙織さん、由紀さん、優子さん、弘子さん、看護婦さん、記者さん、お母さん、そしてバーチャルアイドルの藤…さんだ。応募締め切りは8月20日まで延長となるので、ドシドシ応募して欲しい。

すごいプレゼントを用意



➡カラーで掲載できないのが残念。イラストでの投票は大歓迎（沖縄県／ぷー）

広場の人々　ふれあいコーナー

読者のハガキをババーンと掲載するふれあいコーナー。今月もいってみようか！

●そーいえば、変なことをしてたら最速球の速さが200キロを超える投手が偶然できた。パスワードを書くのが面倒なので気になったら電話ください。
鳥取県／畑先智裕サン

㊉ よくあることだが、パスワードを知りたかったら電話してくださいってのは、よくないね。他の人を採用しちゃう。ちなみに最速球が200キロの投手ってのは、いわゆる“バグ”なので掲載できない。送ってもダメだぞ。

●この選手は中間テスト1日目に作った選手です。野球ゲームを買ったのはこれが初めてです。ニンテンドウ64と一緒に買いました。（受験生がいいのか？）
愛知県／月影聖歌

㊉ 勉強したほうがいいぞ。大人になってから後悔する。担当者もあのとき…。あれ？　いつだったかな。まあいいや。

●パワポロ広場の選手よりすごいやつをつくりました。
埼玉県／石田真サン

㊉ うぬっ！　パワポロ広場…!?

●沙織と由紀の争いになると思いつつ、看護婦さんに1票!!　彼女のイベントを見れば誰だってわかるはず。それにしても彼女がゲド○くんだったとは…。とにかくあのイベントは泣ける!!　切なくなるっ!!　感動するっっ!!　しかし、お母さんに投票する人はいるのかなぁ…。
東京都／青木高志サン

㊉ 看護婦さんの最後のイベントは彼女がいないと見られない。編集部の魔術師O氏は「絶対彼女にしてやる！」とがんばっていたが、ふみすた（？）に浮気気味。

●ミスパワプロはお母さんです。おばさんくさい服装と老眼鏡がそそる。
大阪府／古川誠吾サン

㊉ きたな、おばさんフェチ。担当者も年上が大好きさ！

●値段をやすくして欲しい。
埼玉県／高橋幸浩サン

㊉ パワプロ広場（仮）はファミマガ64を買うとついてくるので、実際はタダ。お客さん、オニね。ワタシに破産しろとおっしゃる？　引き続きハガキを募集するぞ。このコーナーは、他のコーナーへの応募のついででもOKだ！

コラム　担当者の机から

さっそくパスワードミスやっちゃいました。これからはもっとちゃんとします。申し訳ないっス。懺悔はこれくらいで…。さて、担当者ですが、なんと『パワプロ』は、最近仕事以外ではプレイしてないのだ。かなりいいかげんです。でも家族球場なるゲームに乗り換えたりしないので、パワプロ広場（仮）はまだまだ続くぞ。なんせ、読者アンケートでおもしろかった記事1位をゲットだぜ！（サトシ調）でも、3票差だったのでもっとハガキの力が必要だ！

サクセス自慢は次のページ！

お詫びと訂正
8月号のサクセス自慢の館・投手編に掲載されていた愛知県／岡田桂一郎さんの選手、007のパスワードが間違って掲載されていました。正しくは「きかじなふまめむずまべじげぜのへちぞささざぜねまみだまべまべべまほかかはゆなくめぐべまはぐぜま」です。

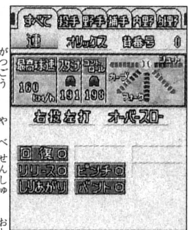
全国のコーチによるサクセス自慢の館

毎月たくさんの選手たちが送られてくるサクセス自慢の館。今回は投手と野手をまとめて発表するぞ。スペースの都合で狭くなっちゃってゴメンね。

早速ドラフト1位選手を発表するぞ。投手として優秀なのはもちろん、バッターとしても使える。

●連…山口県／原田直人サン
本人のコメント「もし自分の腕に自信があるなら、相手チームに入れてみてはどうですか?」

パスワード…んめるぎびむんむじぜいざねざちがぐわだざみだまよはおびようのしととうまほどびだぜのまてぐかぜか



⬆野手としての能力は試合中に使って試してみてね！

8月号の矢部選手に劣らない能力マックスの選手。クラウチング打法のスイッチヒッターで活躍間違いなし。

●神楽…宮城県／ストダル
本人のコメント「はりはりマシーンと究極神楽打撃論を利用して、3年目の5月に最強となった。」

パスワード…ひかぢらへまかじはみはとぢふてねはみざぐらるはちだかはきふせほびきおぎかぜ



⬆データ上、カンペキな選手。ポジションを増やしたら最強か!?

かなり強まってきている選手たちを一気に公開。発売からずいぶん経過したので、みんなすごい選手ばかり送られてくるようになった。うれしいことだけど、全員が最強の選手を作れるようになったら1位を決めるのは難しい。そろそろ野手編には限界が見えはじめているが…。

●連…山口県／原田直人サン

パスワード…てうてられまぎゆはぜはてのふだざるちぜはちぬみぜぢふわほふきぢぎかのぎかぜ

ドラフト1位の連とは双子らしいパーフェクトプレイヤー!

●ごん太…福岡県／坂田充サン

パスワード…わのこいじつびくどあざざたうかやそまぜはちまざくもぬまぢびぞつふきおでかま

特殊能力を16個習得している。能力値もあと少しでマックスのスーパープレイヤー。

●おかめ…滋賀県／阪神がんばれ

パスワード…まへいいじわきてばばちざみそぜだそままはちぜまねめぬざぢびみほふきずぎかま

特殊能力は15個、能力値はほぼマックスのキャッチャー。

●ローランダー…大阪府／松井一馬サン

パスワード…きべもみどわのぐへれほぐけらづだわごつめいあもちぞいまのふみがびききでかま

同じく特殊能力は15個、能力値もほぼマックスの外野手。

●ゼロ…栃木県／吉田和則サン

パスワード…すやえぎづひんぜやぜえざおほわぜなやだあみだざまはおがよなかだちよだがちぐおそやせちぜちまく

球種はノーマルのものだが、すべて3段階以上。決め球は6段階のフォークか!?

編集部パワプロ手記 野球ゲーム好きⅠ

男は焦っていた。『パワプロ』を買ったはいいが全くプレイしていなかったからだ。近頃F○Tやサ○ばかりプレイしていたから、天罰がくだったのか? 発売前にはあれだけプレイしたんだ、素人じゃない。どうせならオールA野手を作って、読者に男っぷりを見せてやる。コマンドを実行するだけなら簡単だ。ちゃんと攻略記事を読んでプレイ。ダイジョーブ博士の手術にも成功。そして、究極打撃理論も習得。このままいけばオールAも夢ではない、そんな勢いでゲームを進める。そろそろ監督の評価を上げようかなというときになってあることに気付いた。試合で打てない! 腕がついてこないのだ。いかに究極打撃理論をマスターしようが、試合で打てなければ監督の評価が得られない。結局オールA選手に近い選手だったのだが、3年目の12月、野球人生の幕を閉じた…。反省。

やっぱりダメかい!?



⬆こんなはずではなかったのに…。あぁ（涙）

とってもパワフルなおハガキ大募集

引き続きパワプロ広場（仮）ではおハガキを募集中だ。サクセス自慢の館、ミスコン、イラストにふれあいコーナーなどなど、ドシドシ応募してくれ。今回の締め切りは8月20日だぞ。

①ハガキの表に宛て先と自分の住所、氏名、年齢、電話番号を必ず書くこと。

宛て先：**〒105 東京都港区東新橋1・1・16 T・M ファミマガ64編集部『パワプロ広場（仮）』係**

②サクセス選手の場合は、裏面に選手のパスワードだけでなく、詳しいデータをボールペンなどで濃く書く。形は特に規定のものはないが、見やすく書くこと。

③パスワードを自分でもう一度入力してから投函する。

予告

パワプロ広場（仮） あの有名漫画家ついに登場か!?

次号のパワプロ広場（仮）は8月21日発売予定です



➡沙織や由紀に押され気味だけど、優子もがんばっているぞ!（岩手県／太郎）

まろのサクセスモード開運占い?でおじゃる

まろの「開運占い?」を信じて選手を作ればバッチリでおじゃるぞ！ 左の表は自分が生まれた月で見るでおじゃるよ。

月	
1月	弘子を彼女にしないと大変なことになるでおじゃる。デートは映画館が吉と出ているでおじゃるぞ。
2月	3年目に交通事故に遭うかも知れないでおじゃる。交通安全のお守りをゲットしたほうがいいでおじゃる。
3月	野手を作るときに、趣味を盆栽にすると人生バラ色。きっとハッピーカムカムでおじゃるな。
4月	ヤングコーチの車を洗えば、後半あたりから運気が上昇するでおじゃるぞ。7月に運命の出会いが…。
5月	彼女を大切にするでおじゃる。特に趣味がゴルフの人は、夏に破局が訪れるかもしれないでおじゃる。
6月	運気は上昇の兆しにある。さらに上昇させるためにはチームメイトと公園に行くといいでおじゃるぞ。
7月	広角打法をマスターすることで、運気がぐっと上昇。ヤングコーチの評価を高くしておくでおじゃる。
8月	オープン戦で2ベースヒットを打てれば一軍昇格間違いなし。きっと監督も満足してくれるでおじゃるよ。
9月	自分の腕を過信すると思わぬ落し穴にはまることも…。簡単な練習も手を抜かずにするでおじゃるぞ!
10月	振り子打法の人にはもうすぐ春が訪れる可能性大。実家に電話してみるのもいいかもしれないでおじゃる。
11月	変化球を4つ以上マスターして、運気が下がる後半に備えておくのが吉でおじゃるよ。
12月	先発するときは注意が必要。味方の援護がない可能性があるので、電話して評価を高めておくでおじゃる。

はみだしドラフト会議
矢部「コーチィ！ 今回は3ページでやんすね。」内本「うむ、残念ながらそうなってしまった。」矢部「まさかこれからも3ページでやんすか!?」内本「そのへんは担当者が究極編集理論を使って何とかして欲しいな。」矢部「究極編集理論!????」



5000円分の商品券があたる！
徳間書店　雑誌リーダーズアンケート

小社発行の雑誌10誌で行われるこのアンケートにお答えくださった人の中から、抽選で100名の方に全国百貨店共通商品券5000円分をプレゼントいたします。ふるってご応募ください。今後の編集の参考にさせていただきますので、ご協力をお願いします。

応募方法
このページの記入欄に、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号を書き、性別、未既婚、職業・学校、家族構成、居住形態のそれぞれの欄では、あてはまるものに○をつけてください。

裏のページにあるアンケートにすべて記入したら、太線にそって切り取り、封筒を作って応募してください。しめきりは平成9年8月30日（土）消印有効
なお、プレゼント当選者の発表は商品の発送をもって発表に代えさせていただきます。

や　ま　お　り

は　り　つ　け　部　分

住所	〒□□□-□□　TEL　（　　　） 都道 府県						
氏名	フリガナ	年齢	才	性別	1. 男 2. 女	未既婚	1. 未婚 2. 既婚 3. 離死別
職業・学校	01. 小学校　02. 中学校　03. 高等学校 04. 専門学校　05. 大学　06. 大学院 07. 勤め人　08. パート・アルバイト　09. 自由・自営業 10. 家事専業　11. 無職・その他	家族構成	1. 3世代同居 2. 2世代同居 3. 1世代同居 4. 単身者 5. その他			居住形態	1. アパート 2. マンション 3. 一戸建 4. その他 （間借り・寮など）

は　り　つ　け　部　分

は　り　つ　け　部　分

や　ま　お　り

105-00
137

東京都港区東新橋1の1の16
株式会社徳間書店

徳間書店
雑誌リーダーズアンケート係行



料金受取人払
芝局承認
1249

差出有効期間
平成9年9月
25日まで

このウラをのりづけする

このウラをのりづけする

このウラをのりづけする

徳間書店 雑誌リーダーズアンケート
それぞれの質問の指示にしたがってお答えください。

1．あなたの1ヵ月のこづかいはいくらくらいですか。
（　　　　）円くらい

2．あなたのふだんの暮らしには、自分の自由になる時間が一日にどれくらいありますか。数字で答えてください。例2時間30分→2.5
平日（　　）時間　　休日（　　）時間

3．あなたは次にあげるものを、だいたい平均すると1日にどのくらい見たり聴いたりしていますか。例にしたがって数字で答えてください。
例 1時間30分→1.5　見ない→0

1．一般テレビ放送	平日（　）時間	休日（　）時間
2．ケーブルテレビ･衛星放送	平日（　）時間	休日（　）時間
3．ビデオ	平日（　）時間	休日（　）時間
4．AMラジオ放送	平日（　）時間	休日（　）時間
5．FMラジオ放送	平日（　）時間	休日（　）時間
6．新聞	平日（　）時間	休日（　）時間
7．雑誌	平日（　）時間	休日（　）時間
8．本	平日（　）時間	休日（　）時間
9．コミック	平日（　）時間	休日（　）時間
10．テレビゲーム	平日（　）時間	休日（　）時間
11．パソコン	平日（　）時間	休日（　）時間
12．音楽	平日（　）時間	休日（　）時間

4．あなたの考えに近いほうはどちらですか。
1．流行には敏感な方だ　2．流行にはあまり関心がない

5．あなたの趣味はなんですか。下の表1の中から選んで、番号で答えてください。（3つまで）

6．あなたは今どのようなモノやコトの情報が欲しいですか。下の表1と表2の両方の中から選んで、番号で答えてください。（6つまで）

7．下の表3の中であなたが「おもしろい」と思うのはどれですか。番号で答えてください。（3つまで）

8．下の表3の中であなたが「役に立つ」と思うのはどれですか。番号で答えてください。（3つまで）

9．あなたはモノを買ったりサービスを利用する時、どの程度こだわるほうですか。次の中から選び○をつけてください。
1．かなりこだわるほうだ　2．ややこだわるほうだ
3．あまりこだわらないほうだ
4．まったくこだわらないほうだ

10．あなたはモノを買う時、いくらぐらいまでなら気軽に買えますか。その値段を次のそれぞれのモノについて答えてください。
本（　　　）円　アクセサリー（　　　）円
雑誌（　　　）円　ゲームソフト（　　　）円
電子機器（　　　）円

11．あなたは広告を見て雑誌を買ったことがありますか。あるとすればどんな広告を見て買いましたか。あてまるものに○をつけてください。（いくつでも可）
1．広告を見て買ったことはない
2．電車やバス、駅の広告　3．ポスター、看板
4．新聞広告　5．雑誌広告
6．ラジオCM　7．テレビCM

12．最近3カ月に買って読んだ雑誌名を3つあげてください。（本誌を含まないで）
（　　　　　　　　）
（　　　　　　　　）
（　　　　　　　　）

13．本誌以外にあなたが読んでいる雑誌がありますか。もしあれば下の表4の中から番号で答えてください。（いくつでも可）

表1

01	食べ物・料理・酒	19	バイク
02	英会話などの習い事	20	自転車
03	音楽・コンサート	21	カメラ・写真
04	サッカー	22	パソコン
05	野球	23	TVゲーム
06	テニス	24	コミック
07	バスケット	25	アニメ
08	スキー	26	本・読書
09	スノーボード	27	花、植物
10	マリンスポーツ	28	釣り
11	アウトドア	29	麻雀
12	格闘技	30	競馬
13	モータースポーツ	31	パチンコ
14	映画	32	カラオケ
15	演劇	33	占い
16	国内旅行	34	アダルト・風俗
17	海外旅行	35	散歩
18	クルマ・ドライブ	36	その他

表2

37	政治・経済・社会情勢	55	雑誌
38	流行やトレンド	56	新製品・新商品
39	生き方・人生	57	デジタルカメラ
40	宗教・精神世界	58	ステーショナリー
41	受験・進学	59	電話＆ファクシミリ
42	アルバイト	60	携帯電話＆PHS
43	就職・転職	61	ポケベル
44	不動産・住宅・アパート	62	BS＆CS放送
45	恋愛・結婚	63	オーディオ＆ビジュアル
46	育児・子育て	64	楽器
47	ペット・動物	65	バーゲン・ディスカウント
48	家具やインテリア	66	通信販売＆平行輸入
49	健康・美容・ダイエット	67	飲食店・ナイトスポット
50	カジュアルファッション	68	遊園地・テーマパーク
51	ビジネスファッション	69	動物園・水族館
52	バッグ・靴	70	美術館・ギャラリー
53	腕時計・ファッション小物	71	ゲームセンター
54	ヘア＆ケア・化粧品	72	芸能界・タレント

表3

01	NHKテレビ	11	FMラジオ
02	NHK衛星放送	12	一般月刊誌・週刊誌
03	民放テレビ	13	コミック雑誌
04	UHF放送	14	タウン情報誌
05	WOWOW	15	パンフレット・チラシ
06	ケーブルテレビ	16	電話
07	一般の新聞	17	ファクシミリ
08	スポーツ新聞	18	インターネット・パソコン通信
09	専門の新聞	19	パソコン通信
10	AMラジオ	20	会話・口コミ

表4

01	アニメージュ
02	グッズプレス
03	サターンファン
04	バーチャルアイドル
05	ハイパーホビー
06	ファミマガ64
07	フィールド・ギア
08	ブレイク・ギア
09	プレイステーションマガジン
10	ボイスアニメージュ

アンケートにお答えいただきましてありがとうございました。

ファミマガ64

はりつけ部分

はりつけ部分

はりつけ部分

祝・2周年 2nd Anniversary!

セカンドアニバーサリー

ファミマガ64の読者のページ RGB

マニアック MANIAC

遅ればせながらの2周年記念！　一応プレゼントもあるんで、もらってやってね。

どーも、編です。前号では2周年記念ができなかったとかイジけてたけど、いや～みんな、覚えててくれるもんだね。おめでとうのお便りが結構届きました（感涙）。ここまでやってこれたのも、ひとえにみんなのおハガキがあってこそ。読者のみんなもよくカンバリましたってことで、おめでとー！　こうしてみると、長かったようで短かった2年間（とはいっても今の編1人で2年ってわけじゃないけど）。ほかの編もきっと見守ってくれてることでしょう。うん、うん。

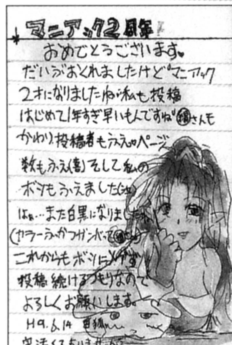
さてさて、いきなりだけど、めでたいついでにプレゼントを限定3名にあげちゃおう！　題して"編のお楽しみ袋"。名前のとおり、中に何が入っているかは開けてのお楽しみ。編集部内で集めるものなので、しょーもないものが入ってるかもしれないけど、そこのところはご愛敬。あて先はP77のいつもの住所の「あやしい福袋」係まで。締め切りは8月20日。返送しちゃだめだよ！



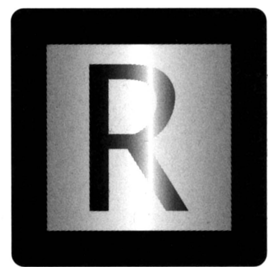
➡最初のころから投稿してくれてたもんね。おめでとうです（東京都／きさらぎ浅葱）



➡古いころのマニアックを知ってる人はどのくらいかなぁ（埼玉県／乱倉刻）



➡みんなもボツにめげず、投稿を続けてほしいなということで（愛知県／白狐）







新人さんいらっしゃい



ここは不定期連載コーナーなんで、あて先を書くときはマニアック画廊のコーナーに送ってね。



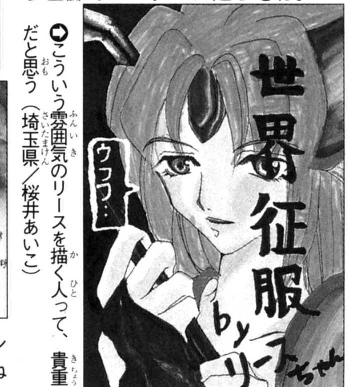
➡さくらって、初めてってイメージに似合う（愛媛県／江戸っ子丸）



➡『F・FⅥ』が好きなんだ。次は本命のほうのエドガーを描いてきてね（滋賀県／水野ナオヤ）



➡『SUN』って難しいのかな？　最近『ぷよ』シリーズはやったことないんで…（大阪府／五十嵐水都）



➡こういう雰囲気のリースを描く人って、貴重だと思う（埼玉県／桜井あいこ）



⬆ミレーユの服がなんか強そう（愛知県／もものＰーたろ）

⬆初投稿ながら、シブいゲーム選びだね（兵庫県／せぴあ）

➡チューリップは元気なコに似合う（宮城県／ドラえさん）

➡古くからのゲーマーさんだねっ（神奈川県／浅川しのぶ）



⬇スクウェアの新作は、今のとこＰＳになっちゃうけどね…（岡山県／せりえ）

⬇剣を持った構図がキマってる！（徳島県／でらん）



➡ということは、ゲーム誌系以外には投稿したってこと？（埼玉県／みるく）





➡『テイルズ』ではアーチェが一番人気なんだよね（東京都／みっふぃい）

⬆『2』はでないのかな？　ちょっと期待してるんだけどねー（徳島県／月奈みなみ）

 送られてくるハガキは1枚1枚見てくれてます？（神奈川県／霧月りょう）編フッ、それだけは心配しなくて大ＯＫィ！　なんつってもそれが一番の楽しみだからね。ハガキの裏に書いてある近況報告なんかも全部読んでるし。ヒマがあったらハガキの裏に何か書いてくれるとうれしいッス。

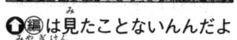
おハガキ 読者様交流の場 マニアの園 その

最近パソコンを買ったんで、いろいろ遊んでます。ちょっと遊ぶつもりで、何時間も経っちゃうってことも結構あるんだよね。

☆突然ですけど、『テイルズ』を持っているみなさんにやってもらいたいことがあるッス。それは素手で戦うことです（アーチェはダメ）。結構おもしろいのでやってみてください。クラースは本を装備していないのに本で攻撃するし、ミントはハンマーパンチみたいに見えます（笑）。クレスは突きが水平チョップにそっくり。だけど一番見てほしいのは、チェスターだ！ 回し蹴りになります。最後に、全滅しないように注意してください（笑）。（福島県／風の弓使い）

編 いまだに人気があるだけあって、芸が細かい！ こういう細かいとこってのもいいゲームかどうかのポイントになると思うんだけど、みんなはどう思う？

☆ここしばらく、某大作RPGのおかげでPSにつきっきりだったのですが、少し落ち着き、区切りをつけることができたので、久しぶりにSFCをやろうと思ってます。そこでみなさんにお聞きしたいことがあるのですが…みなさんはクリアしないで放ってあるRPGを何本お持ちですか？ 私は…SFCの場合は2本あります。このままハンパにしておくのは嫌いなんで（だったら最初からやれって）根性でクリアしようと思います。こんなことやっているのは私だけでしょうか…。（神奈川県／西井龍人）



⬆編は見たことないいんんだよ（宮城県／浅村れな）

編 いいえ、編はもっとスゴいです。数えたことはないけど、SFCだけでもン十本はあるはず。どーりで貯金が貯まらないはずだ、ハア。

☆みなさん！ 私はすごい事を発見しちゃいました!! それは中学の教科書のことなのです。社会の授業のとき、フッと教科書の表紙を見て、どこかで見た絵だなぁと思い、調べてみたらなんと、あの『聖剣伝説2、3』の取説の表紙と同じではないですか！ もう少し調べるとなんと！ なんと!! やはり同じ人が描いていました。すごい偶然！ あまりのうれしさに友達に言いふらしまくっちゃいました。もしかしたら、みなさんの周りにもそういうの、あるかもしれませんよ。ついでにその教科書は東京書籍の"新しい社会"の地理と歴史です。（千葉県／明鏡とろん）

編 意外なところにゲームとのつながりってあるもんだね。これからもこういうネタあったら報告よろしくね。

☆あの…誠に申し上げにくいことなのですが…。白黒ページってそんなに嫌ですか？ 私は別に白黒ページのままでいいです。だってカラーは

⬇とりあえず今回は『ファミスタ』だけど、気になるのはRPG！（沖縄県／ぷー）



マニアックテーマ画廊 ごはん

お題 ゲームにはなかなか出てこないごはんの場面。難しかった？



⬅『マザー』の「ごはん」はホント、いそがしそう（千葉県／草樹ゆうら）


⬅甘いものは入るとこが別ってことなんだよね（大阪府／刹那見切）


⬅このネタは1人だけだったよ。結構ありそうなのにね（北海道／上月チカ）



⬅日本人はやっぱりコメ！ でもパンも好きだけど（茨城県／宝生タカラ）



⬇新鮮なサシミ、いいねぇ。お寿司だともっといいかも（広島県／中1でGo!中島）



⬇おじいちゃんもごはんだし（福島県／爽涼ユイ）


⬇食べると元気モリモリ（神奈川県／龍花月）



⬅ゼリーじゃなくて、水ようかんは売ってるんだよ。なかなか美味（台湾／東川佳代）

今号の一本！



⬅ごはんはやっぱり大勢で食べたほうがおいしいもんね（石川県／このは）


⬅カエルはおいしいって言うけど、抵抗あるなぁ、やっぱ（愛知県／水月いずみ）



⬆これほど食べる場面の出てくる話ってないよね（静岡県／珈珠りぃ）



⬇献立って毎日考えるの、大変そう（神奈川県／朧月水葵）

【床下マニアック】 ♨白黒っていつごろまで続くの？ まだわからない？ 決まってる？ 教えてー！（京都府／水無月まひる） 編 んー、難しいとこだねぇ。いつになるかっていうのは、今のとこまったくわかんないです。今までも変わるときは、いきなりってことが多かったし…。とりあえず、気長に待っててね。

気力と体力使うし、個人的には白黒ハガキのほうが描いてて楽しいですし…。この文を読んで気分を害された方、すみません。でも、こんな意見があっても…あ、やっぱりダメですか？（群馬県／浜本みん）

編 浜本みんさんと同じ白黒派の人も少数派だけどいるんだよね。まぁ、カラーで送ってもらってるハガキを白黒で載せちゃうのはやっぱ、もったいないかなー、と。マニアックがカラーと白黒、両方あったらいいんだけど。なんとかしたいけどね…。

☆人生相談なんですけど、私は将来イラストレーターになりたいんです。でもでも、うちの親がぜーったいに反対するんです。高校もそういう専門学校に行きたいって言ったら、「なんで」とか「意外」って言われて。実は東京へ行きたい…でもこのことは絶対にだめだって言われて…。本当に今、混乱しそう。はっきりと言うべきか、それともギリギリの高校入試直後までだまっておくか。それとも何かいい案があるでしょうか？（愛知県／生者竜牙必槍滅）

編 うっ、こういうマジメな質問はツライなぁ…。えー、でも、とりあえず両親にはしっかり話したほうがいいと思うよ。まずはどれだけ自分がマジメに将来のことを考えてるのかってことを伝えなくちゃ、ね。

☆今日は新コーナーの案を持ってきました。小説家志望の僕は、今までにたくさんの本を読み、たくさんの感動を味わってきました。そして最近こんな考えを持つようになったのです。「この感動をほかの人にもわけてあげたい！」。僕の案とはゲーム以外のジャンル（本やCDなど）でオススメの品を紹介するコーナーです。いわば「心の一本」の拡張版みたいなものです（僕はこれを「心の博物館」と呼んでいます）。このコーナーができることにより読者同士の結びつきが強くなると思うのです。ぜひコーナー化してください！（長野県／神薙なぎさ）

編 じつは、その昔、同じコンセプトで「ちょっと聞いて」というコーナーを始めようとして、おハガキが2通しか来なかったという悲しい過去があるんだよ…。でも、個人的にやりたいなーってのがあるので、みんなの反応しだいってことで。

☆祝！改題創刊1周年！なんか改題1周年ってはやくないっスか？まだそんな気がしないんですケド…。それってあたしだけ!?でも、とにかくおめでとうございます。（愛知県／萌葱らいむ）

編 もうそんなに経つんだ。と、思ってるうちにマニアックも2周年だしね。3周年もあっという間かな。

➡最近男の子の投稿者が増えたかな（徳島県／みやね伊吹）

➡自分では気づかないところに原因はあるのでは？（愛知県／生者竜牙必槍滅）

➡ない場合は注文してみるといいと思うけど（神奈川県／霧月りょう）

4 気になるゲームにつっこみ三昧コマニアック

➡今だとタイトルがぺもぺも外伝になっちゃう？（北海道／成田屋鼎肩）

⬆ラティってホント、こんな感じだから困りモンです（福島県／ラビのぽ〜けん）

⬆なんか、俺みたい…（埼玉県／結城世羅）

⬇どっちかって言うと、立場が逆のほうが似合うかも…（岡山県／来和桃井）

➡優しくってところがポイントだと思う（群馬県／浜本みん）

➡自分で自分を攻撃するのって難しいんじゃないかなぁ（秋田県／ぱらさ）

⬇冒険途中でもピクニック気分にひたれるのはうらやましい（香川県／KEI）

あて先はこちらっ！

ただいまプレゼント用テレカのデザインイラストを募集してます。締め切りは8月20日なのであせらないで描いてね。さて、毎回恒例のテーマ画廊11月号のお題は「友達」で、締め切りは8月20日。すべてのおハガキのあて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで。文字ネタぷりーず！

➡あて先の文字は読みやすいのが一番だよ（岡山県／裕美）

➡編集部にも同じことをした人はいます（岡山県／黒子走り）

今号のザブトン！

➡おにぎりが大きいの？ それともポポイがちっちゃいのかな？ どっちもかな（大阪府／しゃぼん玉）

ジャ〜ナルフリ〜クス

みんなのアミューズメント情報発信基地！

☆☆PRESENT☆CAMPAIGN
TOPIC☆GOODS☆EVENT☆

もう少しで待ちに待った夏休み！ということで、今回は夏休みに開催されるイベントを紹介するぞ!!

イベント

恒例のハドソン夏のイベント「キャラバン」が全国で開催!!

毎年恒例「ハドソン日本縦断スーパーキャラバン」が今年も開催。イベントはゲーム大会を中心に新作ゲームがプレイできるというもの。今回のゲーム大会はGB『スーパービーダマン　ファイティングフェニックス』だ。開催場所は左のとおり。開催時間は午前10時から午後4時までで入場無料。問い合わせはキャラバン事務局03-3403-3696へ。



⬆新作ゲームをプレイするチャンスだ！



⬅腕を磨いてゲーム大会で優勝を狙え！

今年は『ビーダマン』だ!!



⬆会場に行けば大会に出場できる

キャラバンの日程

7／22（火）	：＜大阪会場＞ＩＭＰホール
／24（木）	：＜広島会場＞デオデオ本店
／25（金）	：＜福島会場＞四季の里
／26（土）	：＜山梨会場＞ＳＡＴＹ石和店
	＜福岡会場＞スカラエスパシオ
／27（日）	：＜長野会場＞長野東急ライフ
／28（月）	：＜新潟会場＞ミナミプラザホテル
	＜佐賀会場＞佐賀玉屋
／30（水）	：＜長崎会場＞長崎浜屋
／31（木）	：＜石川会場＞ＭＲＯホール
8／ 1（金）	：＜大分会場＞トキハインダストリー　明野センターアクロス
／ 3（日）	：＜静岡会場＞西武百貨店　浜松店
	＜熊本会場＞熊本岩田屋
／ 5（火）	：＜福井会場＞アル・プラザ　平和堂鯖江店
	＜宮崎会場＞ギャゼットマーケティングプレイス
／ 6（水）	：＜富山会場＞ＣｉＣいきいきＫＡＮ
／ 7（木）	：＜鹿児島会場＞サンキュー与次郎店
／10（日）	：＜北海道会場＞札幌丸井今井屋上
／17（日）	：＜岩手会場＞ＩＢＣホール
	＜山口会場＞ゆめタウン山口店
／19（火）	：＜青森会場＞青森駅ビル　ラビナ
／20（水）	：＜岡山会場＞天満屋ハピータウン岡南店
／21（木）	：＜秋田会場＞秋田市文化会館
	＜香川会場＞丸亀町Ｌｅｔ's
／23（土）	：＜山形会場＞ＣＯＣＯ21
	＜高知会場＞高知新聞放送会館７Ｆ　高新文化ホール
／25（月）	：＜宮城会場＞ジャスコ中山店
	＜愛媛会場＞いよてつそごう屋上
／27（水）	：＜愛知会場＞スズヒデ金山ホール
／29（金）～30（土）	：＜東京会場＞幕張メッセ

トピック

手塚治虫のマンガがアニメに！映画「ジャングル大帝」近日公開

マンガの神様手塚治虫の長編マンガ、「ジャングル大帝」が劇場版映画になって8月1日全国松竹系映画館で公開されるぞ。

映画の舞台は深いジャングル。欲望のためにジャングルを荒らす人間たちと、それを止めようとする動物たちの闘いや、親子の絆の深さなどが主人公の白いライオン・レオを通して描かれていく。

また、今回の劇場版映画ではTVアニメで語られなかった原作のラストも見ることができる。壮大な物語が展開されるぞ。



⬆ルネは人間の世界に憧れて家出をする

⬇主人公レオの子供、ルネとルキオ



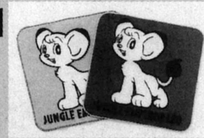


⬅生き物を愛するレオはジャングルを荒らす人間さえも理解しようとする

プレゼント

映画「ジャングル大帝」特製ハンドタオル

5名



⬆使うのがもったいないくらいカワイイタオルなのだ

N64でもタイトルが発表されているぞ!!

©HUDSON SOFT／今賀　俊／小学館.／TAKARA・手塚プロダクション／松竹／「ジャングル大帝」製作委員会

グッズ 『ポケットモンスター』のふりかけとカレーが発売中!!

『ポケモン』グッズを集めている人って結構多いよね。その人たちに嬉しいニュース。永谷園から『ポケモン』のおまけが付いた「ポケモンカレー」と「ポケモンふりかけ」が赤と緑のパッケージで発売中だぞ。このカレーとふりかけには、それぞれ違うおまけが付いているのだ。カレーにはメンコ型「BIGポケメン」、ふりかけには「ポケモン」の人形「ポケモン・ミニモデル」が入っている。価格はカレーとふりかけどちらも130円(税別)。

ポケモンカレー



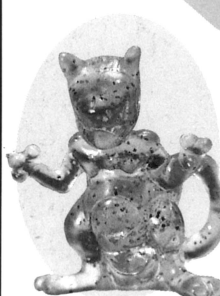




⬅➡ソーセージ・コーン入りとビーフ・コーン入りの2種類の味がある。左のおまけのメンコは集めて友達と、GBの『ポケモン』のようにバトルができるぞ

ポケモンふりかけ





⬅➡さけとおかかの2種類の味で1箱5袋入り。おまけの「ポケモン・ミニモデル」は全部で35種類あり、赤い色のミニモデルと緑色のミニモデルがあるぞ

グッズ 透けて見えるのがオシャレ!? 2種類のN64コントローラを紹介

アスキーからN64コントローラ「アスキーパッド64」が登場だ。このコントローラはABボタンとL、R、Zトリガーに連射設定ができる。連射速度も5段階に調節できるのだ。また種類もマーブルタイプと透明タイプがある。発売中のマーブルタイプは、ひとつとして同じ模様がないのが特徴。透明タイプは8月2日発売。薄く色が入っていて、とてもオシャレな感じになっているぞ。

マーブル



⬆透明タイプ、マーブルタイプどちらも3500円(税抜)だ

透明



⬆薄く色が着いていて、ピンク色とブルーの2種類がある

プレゼント

アスキーパッド64 透明タイプ&マーブルタイプ

各4名 計8名



⬅3Dスティック用の、「親指ガード」も付く

トピック ラジオドラマなどで活躍中の声優丹下桜が新曲をリリース!

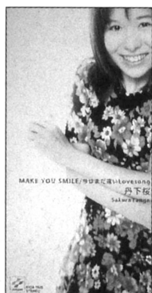
TVアニメやラジオドラマに出演している声優、丹下桜の新曲「MAKE YOU SMILE」がコナミ(キングレコード)から発売中。この新曲の発表会が去る6月21日に新宿で行われた。開催者の想像を超えるほどのファンが詰めかけ大盛況だった。新曲のほかにアルバムの曲や、ラジオドラマのイメージソングなど3曲を披露。歌の合間に楽しいトークもあって、ファンの人も大満足。



⬅ニューシングルは、聴いていると元気になってくるような歌なのだ



⬆楽しいおしゃべりタイムのひとコマ

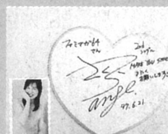


⬅価格は1020円(税込)。ラジオ番組のエンディングテーマになっている

プレゼント

丹下桜生写真とサイン色紙

5名



⬅直筆のサインなのだ。のどから手が出るほど欲しい人がいるのでは?

©Nintendo/CREATURES/GAMEFREAK/TV TOKYO/SHO-PRO/JR KIKAKU・ASCII Corp.

キッドからGBで発売中の恋愛シミュレーションゲーム『ポケットラブ』。このゲームのテーマソング「逢えると思ってた」の**非売品のシングルCDを3名にプレゼント**するぞ。歌っているのは人気声優の岩男潤子、氷上恭子、宮村優子の3人だ。このゲームは主人公の高校生になって、学校やアルバイト先で出会う女の子たちと恋愛をするというもの。テーマソングを歌っている3人も声を担当している。

キャンペーン

ゲームを買ってオリジナルN64スポーツコントローラをゲット!!

ハドソンでは、N64で発売する野球とサッカーの2タイトルを買うと、オリジナルスケルトンコントローラが抽選で当たるキャンペーンを実施。買ったゲームによってもらえるコントローラが違って、それぞれ100名に当たるぞ。キャンペーンの期間は対象ソフトの発売日から11月末まで。応募方法は箱に付いている応募券をハガキに貼り、住所、氏名、年齢、ゲームの感想を書いて、〒101-91神田郵便局191号スポ魂プレゼントキャンペーン係まで送るのだ。



8月8日発売の『パワーリーグ64』は"青"のコントローラ

非売品なので貴重なのだ!



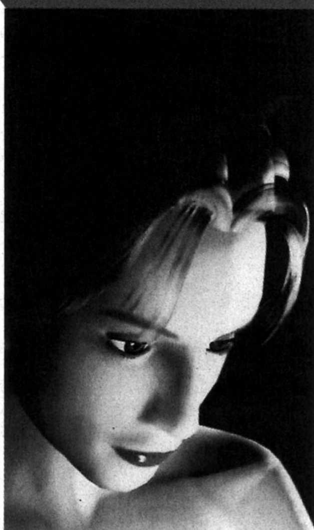
10月24日発売『Jリーグダイレブンビート1997』で"緑"をゲット

トピック

フラッシュの光で絵を見る

まったく新しい試みの展覧会「エネミー・ゼロ展」開催!!

カメラのフラッシュで展覧品を見る展覧会「エネミー・ゼロ展〜飯野賢治の世界〜」が、8月7日から東京渋谷パルコの8階パルコギャラリーで開催。来場者はエネミー・ゼロの世界に入り込むため、ヘッドホンを着けて暗いギャラリーを歩くことになる。開催期間は8月24日までで8月21日は休館日。問い合わせは03-3477-5873パルコギャラリーまで。



カメラのフラッシュで作品を見るので自分のカメラを持っていってもいいのだ

プレゼント

「エネミーゼロ展〜飯野賢治の世界〜」シューティングカメラ

5名

このカメラは「エネミー・ゼロ展」でしか売っていない限定品なのだ



イベント

鎌倉シネマワールドでミニ四駆づくしのイベント開催中!!

鎌倉シネマワールドでは7月13日から8月31日までミニ四駆のイベント「レッツ&ゴー・ミニ四駆フェスティバル」を開催しているぞ。期間中5レーンの公式コースでミニ四駆の大会も行われるのだ。レースに出たい人は左記の応募要項を見てね。レースに出ない人も、レースがないときは自由にレーンを使えるぞ。そのほか自分のミニ四駆といっしょに写真を撮ってシールにするフォトシールコーナーや、「レッツ&ゴー」の映画上映もあるぞ。鎌倉シネマワールドへはJR大船駅から徒歩9分。

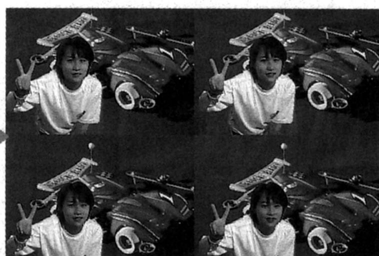


レッツ&ゴーの映画を上映するぞ

「シネマワールド・グランプリ」開催要項

予選日程：7/19・20・21・26・27
8/9・10・15・16・17
決勝日程：8/31
※予選大会通過者のみの参加
賞品：
〈決勝大会優勝者〉
「星馬豪」TRFビクトリーズのユニホーム
〈決勝大会準優勝者〉
「星馬烈」TRFビクトリーズのユニホーム
〈決勝大会上位10名・各予選大会上位3名〉
特製オリジナルメッキボディ
募集人数：各予選大会250名
参加資格：大会当日、会場に来ることが可能な小学生
参加方法：大会参加希望者は、往復ハガキに参加希望日・住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、〒104東京都中央区築地1・13・5松竹鎌倉シネマワールド「ミニ四駆」係まで郵送すること
応募締め切り：各予選大会開催日の2週間前の消印有効
問い合わせ：鎌倉シネマワールドインフォメーション　TEL0467・48・1111

キミのミニ四駆といっしょに写そう



ミニ四駆が本物の車と同じ大きさに写る!?

プレゼント

鎌倉シネマワールドオリジナルマグカップ

5名



使い心地の良い大きめのカップ

©HUDSON SOFT・こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／タミヤ　※ミニ四駆は、田宮模型の登録商標です。

7月号読者プレゼント当選者発表

●時空戦士テュロック

北海道／生島旭　岩手／小笠原強　福島／飯盛洋平　群馬／松島由典　神奈川／玉城克敏　山梨／宮川幸嗣　長野／光澤正之　石川／清水彰彦　岐阜／林俊斉　愛知／福田繁　三重／松田真吾　大阪／中川真人　鳥取／上杉徹　島根／安倍修平　岡山／役重里枝　／穐山征明　広島／山根浩和　香川／元木政男　高知／古谷裕二　福岡／弥永嵩平

●ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ

北海道／松本和樹　青森／大館豪　宮城／高橋和徳　茨城／柏葉賢司　栃木／大賀裕一　群馬／荻原隆浩　埼玉／田口将弘　千葉／橋場栄司　東京／坂田純一　神奈川／金子直人　長野／横川桂　新潟／樋山貴士　福井／佐子公一　愛知／上村陽祐　京都／吉村淳　和歌山／福田明広　兵庫／福井達也　徳島／呉羽紘季　高知／盛義範　大分／一丸英大

●ミニ四駆GB Let's&Go!!

北海道／林幸恵　茨城／野毛雅晃　群馬／上原直人　千葉／新地裕介　東京／柘植秀幸　神奈川／山本一成　長野／宮島祐輔　岐阜／伊藤優　愛知／星明良　三重／福山泰正　滋賀／福本真広　大阪／江上新太郎　兵庫／瀬口健太　／寺山正敏　奈良／中西憲幸　岡山／岸戸敏行　広島／宮中拡希　愛媛／松浦一仁　福岡／本田佳嗣　熊本／宮崎佳祐

（敬称略）

キャンペーン 「もののけ姫」のグッズが当たる！プレゼントキャンペーン実施中!!

徳間書店から発売している14誌が、「もののけ姫」の映画公開を記念してプレゼントキャンペーンを実施中だ。プレゼントはキャンペーンのために作られたもので、ここでしか手に入らない貴重なアイテムばかり。ふるって応募してね。

応募要項

A賞：お楽しみ「夢袋」100名
B賞：「コダマ」マスコット　250名
C賞：「タタリ神」マスコット　50名

この「もののけ姫」グッズプレゼントを希望する方は、ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記のうえ、

〒105-55
東京都港区東新橋1・1・16
（株）徳間書店制作一局64係

まで郵送のこと。締め切りは9月10日（水）、当日消印有効です。なお、当選発表は賞品の発送をもって替えさせていただきます。

⇦何が入っているかは、開けてみてからのお楽しみなのだ

夢袋　100名

「コダマ」マスコット　250名

⇨抱きしめたくなるほどカワイイ森の精霊コダマのマスコット

⇩一番数が少ないのでレアアイテムなのだ

「タタリ神」マスコット　50名

はみだし情報コーナー

任天堂から発売されているN64『スーパーマリオ64』と『ウェーブレース64』が振動パック対応になって再発売！　内容もパワーアップされて『スーパーマリオ64』ではマリオが前よりもしゃべったり、『ウェーブレース64』では『マリオカート64』で評判だったゴースト機能が搭載されているのだ。今回、これらのソフトを買うともれなく付いてくる**「広末涼子オリジナルうちわ」**を、**読者30名に特別プレゼント。**

プレゼント希望者は

ジャーナルフリークス中のプレゼントを希望する方は官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望賞品名、はみだし情報コーナーで紹介してほしいことや一言コメントなどを明記のうえ、**〒105　東京都港区東新橋1・1・16　TIMファミマガ64編集部9月号ジャーナルフリークス・プレゼント係**まで送ってください。ただし記事の中に応募要項があるものやあて先が書いてある場合は、そちらの方に送ってください。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効です。9月号のプレゼントの締め切りは8月20日（必着）です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

当選した賞品の発送は発売日などの都合上、締め切り期日後1～2カ月かかる場合もあります。プレゼントの当選、発送に関する問い合わせは受け付けておりませんのでご容赦ください。

またジャーナルフリークス内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

CD VIDEO & BOOK

ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ公式チャレンジブック

エニックス／発売中／1143円（別）

BOOK

全51ステージをマップで解説し、キャラクタのアクションもすべて紹介。ステージ別タイムアタックの目標時間も紹介。

スターフォックス64必勝攻略法

双葉社／発売中／1200円（込）

BOOK

全ステージの完全攻略から各惑星のルート分岐、ウラ技も掲載。各ステージは3Dマップでわかりやすく紹介している。

OVA「レイアース」第一章

講談社・ポリグラム／7月25日発売／6800円（別）

VIDEO

TVやマンガが好評だった「レイアース」が新しいストーリーで登場。キャラやメカのデザインも新しくなっている。

交響組曲『ドラゴンクエスト』ベスト・セレクション　～ロト編～

ソニーレコード／7月21日発売／2854円（込）

CD

『ドラゴンクエスト』のⅠ～Ⅲで人気のあった曲を選んで、フルオーケストラで収録したすぎやまこういち指揮のアルバム。

DRAMETAL

バップレコード／8月1日発売／1300円（込）

CD

日本テレビ系で放映された、懐かしいドラマの主題歌をハードロックでカバーしたCD。曲を知らない人も楽しめる作品。

スレイヤーズTRY Vol. 1

キングレコード／7月24日発売／3700円（別）

VIDEO

「スレイヤーズ」のテレビシリーズ3作目のビデオ作品。テレビシリーズの第1話と第2話を1巻に収録。LDも同時発売。

©二馬力・TNDG

ファミマガ64 読者プレゼント&アンケート

計30本！

今号のプレゼント　各10名

①がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～…38
②マルチレーシングチャンピオンシップ…………46
③ポケットラブ…………………92

※ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです。

応募のきまり

83ページのアンケートハガキに、タイトル内の今号のプレゼントで欲しいものの番号（①～③）と、アンケートの答えを記入し、50円切手を貼ってポストに投函してください。締め切りは8月20日必着、発表は9月20日発売の11月号です。

アンケート

■あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校　②中学校
③高等学校　④大学
⑤専門学校　⑥社会人
⑦その他

■あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください（学生以外なら0と記入してください）。
■あなたの年齢を書いてください。
■あなたの性別を、番号で書いてください。
①男　②女
■ファミマガ64以外によく読む雑誌を、表2から3つ選んで、番号を書いてください。
■あなたが持っているゲーム機、パソコンを表3から選んで、番号を書いてください。
■あなたが今後、買いたいと思っているゲーム機やパソコンを、表3から選んで番号を書いてください。
■あなたが今後、買いたいと思っているゲームを、114ページの新作カレンダーのなかから3つ選び、その番号を書いてください。
■今号の記事でおもしろかったものを、表1から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。
■今号の記事でつまらなかったものを、表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を書いてください。
■今後、本誌で特集してほしいゲームを114ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。
■今後、本誌で攻略してほしいゲームを114ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。
■あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を、次の項目から選んで番号を書いてください（機種は問いません）。
①1～5本　②6～10本
③11～20本　④21～29本
⑤30本以上　⑥ほとんど買わない
■今後、ファミマガ64でもっと増やしてほしい記事を次のなかから選んで、番号を書いてください。
01 スーパーファミコンの記事
02 ファミコンの記事
03 ゲームボーイの記事
04 バーチャルボーイの記事
05 ニンテンドウ64の記事
06 セント・ギガ関連の記事
07 超ウルトラ技
08 マンガ
09 読者投稿のページ
10 ファミマガ64NEWSのような、最新情報先取りの記事
11 読み物
12 攻略大全のような、まとまった付録での攻略
13 サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
14 ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
15 その他
■今後、ファミマガ64で減らしてほしいと思う記事を、■の項目から選んで番号を書いてください。
■ニンテンドウ64本体について、あてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。
■N64ディスクドライブについてあてはまるものを、■の項目から選んで、番号を書いてください。
■N64振動パックについてあてはまるものを、■の項目から選んで番号を書いてください。
■アンケートハガキの表側の表に書かれたゲームのうち、自分で実際に遊んだことがあるものを、右下に記載の6項目（キャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティ）について、評価してください。採点方法は、
(5) 良い
(4) やや良い
(3) 普通
(2) やや悪い
(1) 悪い
の5段階です。

NO.	表1　今号の記事		
01	表紙	17	実況パワフルプロ野球4
02	レアN64 2大タイトル本紙独占 SCOOP！	18	RGBマニアック
		19	ジャーナルフリークス
03	E3 SPECIAL	20	ゲームボーイ夏の大行進
04	ナムコ、始動（ファミスタ64）	21	ゲームで発見!!たまごっち
05	実況ワールドサッカー3	22	ポケットラブ
06	魔法聖紀エルテイル（仮称）	23	ミニ四駆GB　Let's & Go!!
07	ゴールデンアイ	24	川のぬし釣り3
08	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	25	トランセル種市のポケモンリーグ
		26	カメレオンツイスト
09	マルチレーシングチャンピオンシップ		ボスキャラネーミングコンテスト
		27	超ウルトラ技
10	パワーリーグ64		<N64メーカーレポート>
11	爆ボンバーマン	28	バンプレスト
12	Jリーグダイナマイトサッカー64	29	ビデオシステム
13	ドゥーム64	30	ボトムアップ
14	麻雀放浪記CLASSIC	31	ケムコ
15	雀豪シミュレーション　麻雀道64	32	新作ゲームカレンダー
16	ファミマガ64　ランキングBOX		

NO.	表2　雑誌名		
01	電撃NINTENDO64	20	月刊ファミ通Bros.
02	The 64DREAM	21	LOGIN
03	Play Station Magazine	22	マイコンBASICマガジン
04	ファミ通PS	23	コンプティーク
05	電撃Play Station	24	電撃王
06	HYPERプレイステーション	25	ゲーメスト
07	THE PLAY STATION	26	コミックボンボン
08	SATURN FAN	27	コロコロコミック
09	セガサターンマガジン	28	少年ガンガン
10	グレートサターンZ	29	週刊少年サンデー
11	月刊TECH SATURN	30	週刊少年ジャンプ
12	電撃SEGA EX	31	週刊少年チャンピオン
13	HYPER SATURN	32	週刊少年マガジン
14	ファミ通サターン	33	月刊少年エース
15	週刊ファミ通	34	Virtual IDOL
16	TV Gamer	35	電撃G's エンジン
17	ゲームウォーカー	36	Pretty Fan
18	じゅげむ	37	その他
19	Vジャンプ		

NO.	表3　機種名		
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	12	プレイステーション
		13	3DO
02	スーパーファミコン	14	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
03	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／ゲームボーイポケット		
		15	MSXシリーズ
04	バーチャルボーイ	16	PC9801／9821シリーズ
05	ニンテンドウ64	17	DOS／V
06	PCエンジンシリーズ	18	マッキントッシュ
07	PC－FX	19	ピピンアットマーク
08	メガドライブシリーズ	20	その他
09	スーパー32X	21	何も持っていない
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	22	特に買いたくない
11	ゲームギア／キッズギア		

●キャラクタ　キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック
●音楽・効果音　BGMや効果音が、ゲームに合っているかどうかをチェック
●お買い得度　ゲームの値段が、内容につり合っているかどうかをチェック
●操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかといった、プレイのしやすさをチェック
●熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック
●オリジナリティ　斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック

記入上の注意

アンケートハガキは■の新作通信簿を除いて、すべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。
●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。
●1つのマスには、数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。
●数字はマスからはみ出さないように書いてください。
●数字の書き方は、次の点に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないで書いてください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけずに書いてください（記入例を参照）。
●筆記用具は必ず、HB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンを使ってください。色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。
●表1から表3、および114ページからの新作カレンダーにある、01や0001などの数字は、頭の0も必ず書いてください。

記入例

×悪い例

7 4 □ 18

○良い例

1 4 1 8

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便ハガキ

50円(えん)
切手(きって)を
はってね!

105-□□

東京都港区東新橋1－1－16
(株)徳間書店／インターメディア・カンパニー
ファミマガ64編集部　行

9月号(がつごう)のプレゼントで欲(ほ)しいもの　(　　ばん)

□□□-□□
住所(じゅうしょ)

(ふりがな)
氏名(しめい)

電話番号(でんわばんごう)　(　　)

19 新作通信簿(しんさくつうしんぼ)

ゲーム名(めい)		♫	¥		!!!	★
N 64：ゆけゆけ!!　トラブルメーカーズ						
N 64：マルチレーシング　チャンピオンシップ						
G　B：ゲームボーイウォーズ　ターボ						
G　B：ゲームで発見(はっけん)!!たまごっち						
G　B：スーパービーダマン　ファイティングフェニックス						
G　B：ポケットラブ						
G　B：それゆけ!!キッド						

キリトリ線

アンケート回答欄　9月号

1　2　3　4

5 , ,

6 , , , ,

7 , ,

8 , ,

9　1位　2位　3位

10　1位　2位　3位

11 , ,

12 , ,

13　14　15　16

17　18

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

キリトリ線

夏休みを楽しく過ごすための ゲームボーイ 夏の大行進!!

GBソフトを大紹介

夏休みは新作ソフトのラッシュ。どれを買えばいいのか迷ってしまう人もいるのでは? そこで、直前に発売されたものも含め、この夏に発売されるソフトでファミマガ64編集部がおすすめするものを、総力をあげてお届けするぞ。

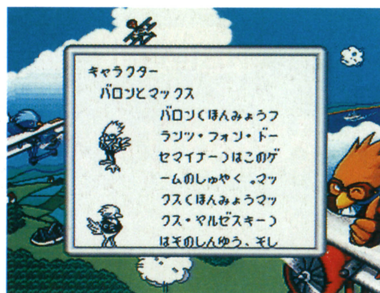
13色対応 ナムコギャラリー VOL.3

7月25日発売	ナムコ
	バラエティ
3980円	通信対戦可能

古き良き名作たちが4本そろいぶみだぞ

ナムコが過去に家庭用として発売した作品が、4本まとめて楽しめるシリーズ第3弾。

今回はシューティング、テニス、パズル、麻雀とバラエティに富んだジャンル構成になっており、長く飽きずに楽しめるぞ。



ヘルプではルールなどを分かりやすく解説

シューティング スカイキッド

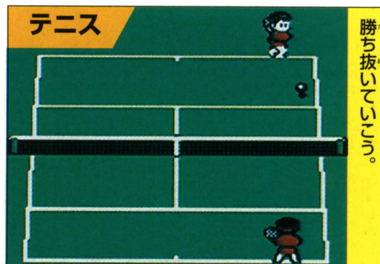
FC版の移植となる横スクロールのシューティングゲーム。飛行機を操縦して与えられたミッションを遂行していく。宙返りなどを駆使して敵を撃破せよ。



太陽のまわりで宙返りするとボーナスが入るなど、隠し要素もいっぱいあるぞ

テニス ファミリーテニス

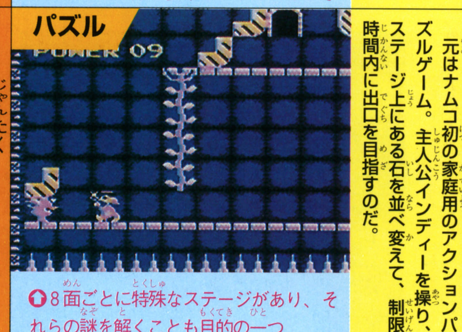
シリーズ第1作を移植。特徴のある8人のキャラから1人を選び、トーナメントやワールドツアーなど4つのモードを勝ち抜いていこう。



スーパーゲームボーイでプレイすれば2人同時プレイも可能なのだ

パズル バベル

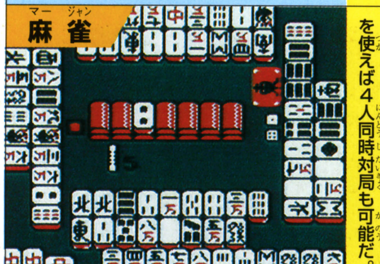
元はナムコ初の家庭用のアクションパズルゲーム。主人公インディーを操り、ステージ上にある石を並べ変えて、制限時間内に出口を目指すのだ。



8面ごとに特殊なステージがあり、それらの謎を解くことも目的の一つ

麻雀 雀卓ボーイ

もともとGBソフトの同作品が13色対応になって再登場。コンピュータがズルをしない対局が特徴で、4人用アダプタを使えば4人同時対局も可能だ。



3つのモードがあり、「勝ち抜き戦」はパスワードで続きを楽しめるぞ

13色対応 マッハGo Go Go

8月8日発売	トミー
	シミュレーション
4200円	通信対戦可能

レースで賞金を稼ぎマシンを強化するのだ

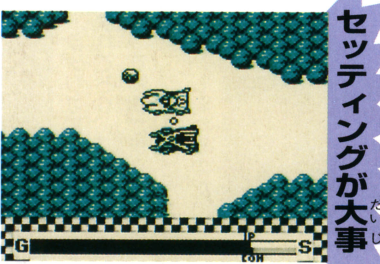
同名のTVアニメを題材にしたシミュレーションゲーム。

主人公の「響剛」となって選んだマシンを駆りレースに出場。賞金でパーツを購入してマシンを強化して、最終的に「ワールドアースGP」の優勝を目指すのだ。



マッハ号以外にライバルのマシンも選択可能

セッティングが大事



レースは見ているだけとなる。ここまで来たらあとは天に祈るしかない!?

舞さんがアドバイス



レース前にアドバイスをしてくれるよ



コースに合わせたパーツの購入が重要。マシンごとに使えるパーツは異なる

©(株)ナムコ・TOMY/タツノコプロ/テレビ東京

13色対応
それゆけ!!キッド

発売中	コトブキシステム(ケムコ)
	アクション
3980円	―――

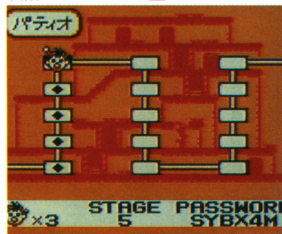
クラウン城の隠れた秘宝を見つけ出せ

ケムコの人気キャラキッドクラウンが、今度はアクションゲームとなって大活躍。歴代の王様が大切な宝を隠したことを記した「クラウン城のお宝伝説」を読んだキッドは、それをめざして城へ向かうのだが、同じく宝を狙う敵のジョーが行く先々でキッドを妨害してくるので、倒すのだ。



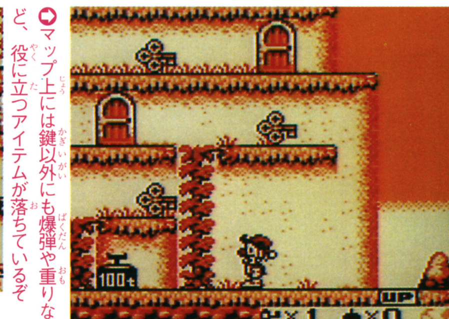
⬆キッドの冒険は１冊の本がきっかけに…

⬇出発点はパティオから。ステージの数は４ワールドで各15ステージ。合計60ステージと盛りたくさん



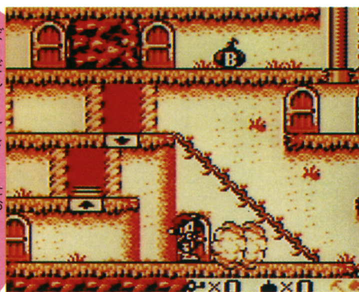
ステージに散らばる鍵を収集しよう!

物語はステージごとに構成されており、各ステージともキッドの行く手を阻む敵キャラがわんさかと待ち受けている。キッドは、爆弾やハンマー、コルク鉄砲などのアイテムを使って、追いかけてくる敵キャラを攻撃して進んでいくのだ。ステージ内に隠されている８つの鍵を集めてクリアしよう。各ステージをクリアしたときに表示されるパスワードで、ゲームオーバーになっても続きをプレイすることが可能だぞ。



⬅マップ上には鍵以外にも爆弾や重りなど、役に立つアイテムが落ちているぞ

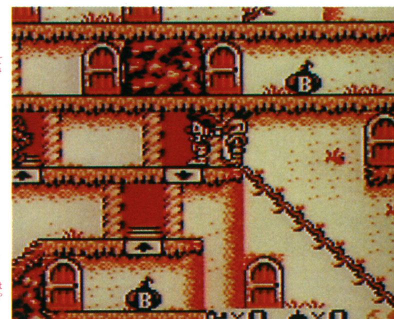
爆弾で敵を倒せ!



⬆ドッカーンと爆弾を敵におみまい!

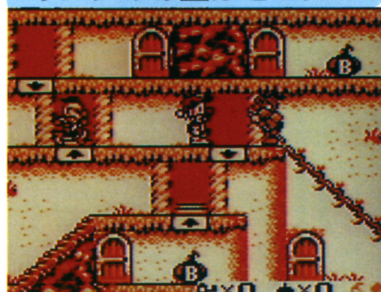


⬅各ステージにはこのように、部屋にも鍵が落ちてるぞ。さまざまなところに隠されてるので気を配って鍵を探し歩こう



⬅もちろん敵キャラがジャマをしてくるぞ。追い付かれないようにうまく逃げろ

キングのお宝はどこに!?



⬅敵にはさみうちにされたぞ。早く宝を手に入れなくては…

13色対応
ディノブリーダー

8月28日発売	J・ウイング
	シミュレーション
4800円	通信対戦可能

戦闘を繰り返して最強の恐竜を育てよう

恐竜を育てていくシミュレーションゲームで、最強の恐竜にしか与えられない「クー」の称号を手に入れるのが最終目的になる。

称号を得られる恐竜を育てるには、エサを与えて体力をつけたり、敵との戦闘を繰り返したりして、育てていかなくてはならないのだ。また、ほかの種類の恐竜と合成することで、オリジナルの恐竜を作ることも可能。通信で友達と育てた恐竜と戦わせたり、卵や恐竜の交換もできるぞ。

6つの卵から選ぶ



⬅この卵からいったいどんな恐竜が誕生するのだろうか…。楽しみだね

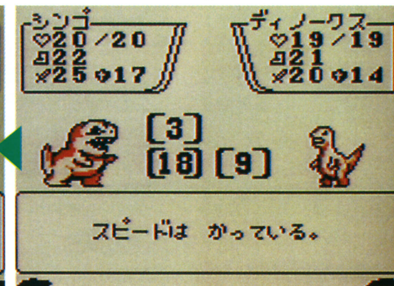
ストーリーはマルチ

シナリオによってステージが分かれており、プレイヤーの選択によって物語が作られていく。どのステージに進んだかで遭遇するイベントも変わるのだ。

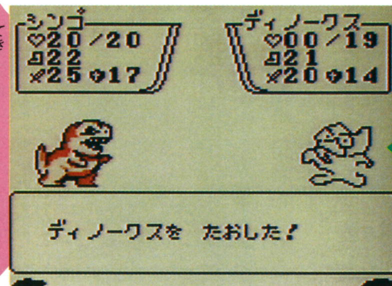


⬇恐竜はどんどん成長していくぞ。強い子に育成しよう!

敵をやっつけたぞ!



⬆戦闘開始! まずはスピードで勝負だ



⬆敵より高い能力を出すことにより勝敗が決まる

©KEMCO/TONG KING SHOW・J・WING/DIGITAL KIDS

ゲームボーイウォーズターボ

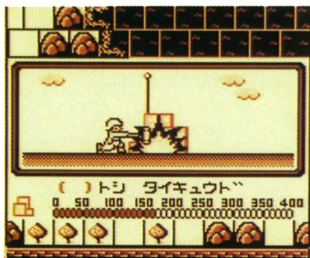
13色対応

発売中	ハドソン
4200円	シミュレーション
	―――

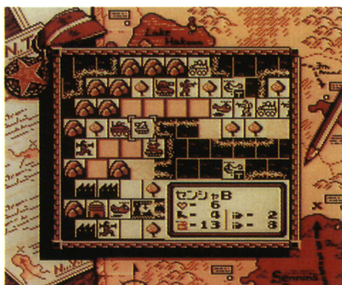
新しい戦場を迎え白熱の戦いが復活

過去に任天堂から発売されたウォーシミュレーションがマップと思考ルーチンを一新して復活。

プレイヤーは所持金を使って兵器を生産、それらを動かして敵と戦い、都市を占領していく。敵を全滅させるか敵首都を占領すれば、そのマップはクリアとなる。



⬆歩兵で街などを占領していくのが勝つための基本。味方の歩兵は全力で守れ



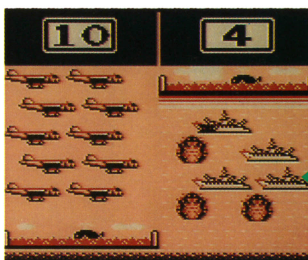
⬆今では数少ない純粋なウォーゲームだ

兵器は大きく4タイプ

航空兵器タイプ	地上直接兵器タイプ
値は張るが、攻撃力と機動力の高さは魅力。燃料が切れると墜落するのが難点	戦闘の主力兵器。戦車や装甲車のほか街などを占領できる歩兵など、種類は豊富
海上兵器タイプ	**地上間接兵器タイプ**
海上がメインとなる面では、戦闘や陸上兵器の輸送に欠かせない存在となる	主に防衛などで威力を発揮する。隣接攻撃はできないので離れての攻撃が基本

ユニットの特性を活かせ

⬅戦艦は通常危険な相手なのだが、それに強い爆撃機をぶつけると…



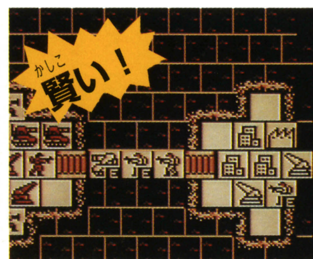
⬆ほとんど損害なしで、相手に壊滅的なダメージを与えることができたぞ

思考時間が大幅に短縮して快適プレイ

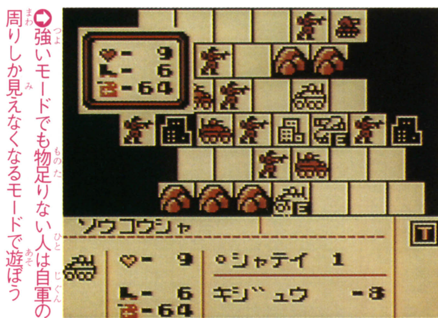
敵軍の思考時間が『ゲームボーイウォーズ』のときに比べ、約5分の1に短縮。思考も賢くなり、状況に合わせた的確な行動をとってくる。初心者にもプレイできるように難易度が選べるぞ。



⬆敵の思考時間はGBと思えないほど短く、サクサクとプレイできるのだ



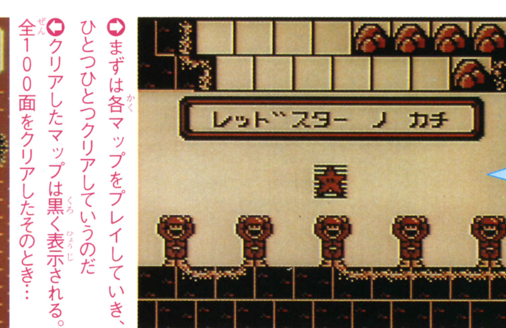
⬆ヒット＆アウェイに1点集中攻撃と、戦法の基本をきっちり突いてくる



⬅強いモードでも物足りない人は自軍の周りしか見えなくなるモードで遊ぼう

50以上ものマップが新たに書き換えられた

戦場となる50のマップがすべて新たに書き換えられ、プレイヤーを待ち受けている。最初プレイできるのは25面だけだが、それをすべてクリアすることで後半の25面がプレイ可能になる。それもクリアすると今度は敵側の軍でプレイが続行されるのだ。



まずは25面クリアだ

⬅まずは各マップをプレイしていき、ひとつひとつクリアしていうのだ



⬅クリアしたマップは黒く表示される。全100面をクリアしたそのとき…

一度クリアすると新たな展開が！

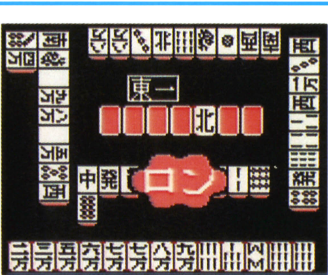
ポケット麻雀

13色対応

7月25日発売	ボトムアップ
3980円	麻雀
	通信対戦可能

12支をモチーフにしたライバルたちと対局

12人の雀士たちと対局できる本格的な4人打ち麻雀。12支をモチーフにしたユニークなキャラたちと強力な思考ルーチンが特徴で好みに合わせて細かいルール設定も可能だ。



⬆ルールはドボンや焼き鳥、東風戦など、こだわる人も納得のいく設定ができる

個性的なキャラたち

相手決定
カチヌキ
マユ カズヤ タイモン

⬅登場するキャラのデザインは漫画家の唐沢なおき氏が担当している

©HUDSON SOFT／NINTENDO・BOTTOM UP

13色対応
マネーアイドル・エクスチェンジャー

8月下旬発売予定	アテナ
	パズル
3980円	通信対戦可能

硬貨を両替しながら消去するパズルゲーム

身近なお金をモチーフにした、硬貨を消去していくパズル。ルールは画面の上からじょじょに降りてくる硬貨を、画面の下から引っ張ったりくっつけたりすることで並べかえ、10円玉を5枚以上並べて50円玉に、50円玉を2枚以上並べて百円玉にというふうに金額を大きくしていき、画面内のお金を千円にすると消すことができる。キャラデザインは、アニメ版「レイアース」で有名な石井敦子氏を起用。コミカルなキャラに仕上がっている。連鎖を組んで宿敵「マニー教団」をやっつけよう。

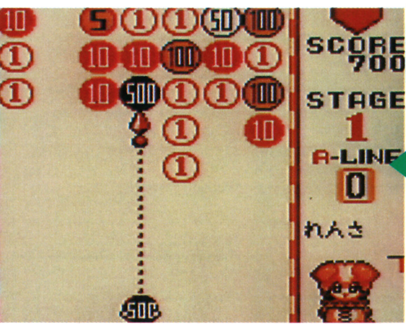


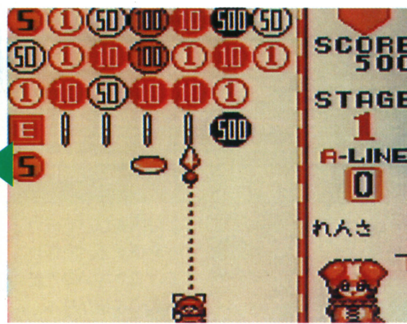
ゲームモードはストーリーモードなど、全部で4つ。通信対戦も可能



主人公、両替戦士エクスチェンジャーの三越さくら。笑顔がキュートだね

千円にして消すのだ!





百円玉を5枚集めて500円玉へと両替。千円にして硬貨を消していこう

13色対応
熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

8月8日発売	タカラ
	格闘アクション
3980円	通信対戦可能

15人の格闘家たちが熱い闘いを繰り広げる

業務用で人気の格闘ゲームのキャラをデフォルメした『熱闘』シリーズの最新作としてGBに登場。『K・O・F'96』といえばSNKのアクションゲームに登場した代表的なキャラが総出演する格闘ゲーム。GB版もプレイキャラはおなじみ、草薙京や新キャラのマチュアなど15人。業務用ではコマンド入力をしなければ使えなかった、中ボスの神楽ちづるも最初から使用可能だ。通信対戦も可能なので友達と燃えろ!

オープニングも再現



GBにもかっこいいオープニングデモを搭載! 勝利は誰の手に!?

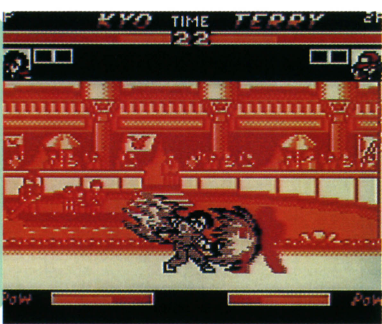
3人のキャラを選び独自のチームが作れる

ゲームモードは全部で4種類。1人のキャラを選んで3ラウンド制で闘うシングルモードのほか、3人を選んでチームを組んで、勝ち抜き戦で闘うチームバトルがある。チームパターンは全部で200以上になるので、格闘の腕前以外に、チーム選択が勝敗の鍵を握るぞ。残りの2つのモードはこれらを通信対戦で楽しめる。

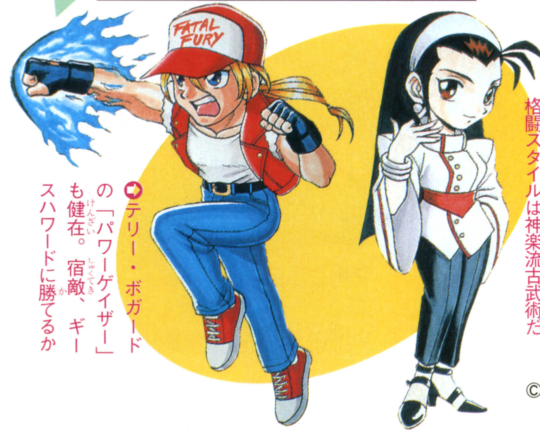


自分のお気に入りのキャラを3人選んで、3対3のチームバトル開始

超必殺技がうなる!



草薙京の超必殺技「裏百八式・大蛇薙」。喰らい〜やがれー!!



テリー・ボガードの「パワーゲイザー」も健在。宿敵、ギースハワードに勝てるか

カワイイ彼女は神楽ちづる。格闘スタイルは神楽流古武術だ



神楽ちづるの「百活　天神の理」が炸裂



無敵の龍、リョウ・サカザキの「覇王翔吼拳」。怒りゲージをためろ!

©Athena／FACE・TAKARA Co., LTD／SNK　REPROGRAMMED



パワーリーグ64 完全攻略本

この本だけの3大要素が入って独占発売

どこにも載っていない隠しチームを大公開。
もちろんそのチームの全選手データも網羅。
画面上では確認できない隠しデータを完全掲載。これで選手のすべてがわかる!!



8月8日(金)ごろ発売 予定価格980円 本体933円

発行：株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー

＊お問い合わせは、株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニーの販売担当（03-3573-8613）までお願いします。

©HUDSON SOFT

ゲームで発見!! たまごっち

親バカ必見育成講座

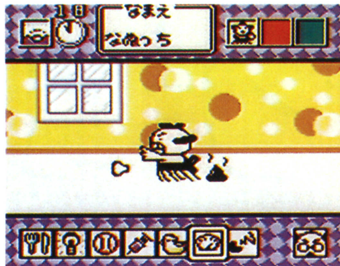
禁断の(?)最終形態と競技大会必勝のヒントを公開

13色対応 GB	バンダイ	シミュレーション
	発売中	内部バックアップ(1)
	4286円	

GB版でも発見!! おやじっち&せきとりっち

「たまごっち」や「新種発見!!たまごっち」でおなじみの激レアキャラ、おやじっちとせきとりっちがGB版にも登場することが判明したぞ。この2種類は、アダルトっちから進化する変わりダネ。どんな育て方をすればこの形態になるのかはヒミツだが、めげずに育成にチャレンジしてほしい。

究極の最終形態!?



⬇「新種発見!! たまごっち」でデビューしたせきとりっち。おやじっちよりはマシ



⬆ファンの期待に応え(?)、おやじっち登場！ うれしいような悲しいような…

食事の内容も変化するのだ!

ふつうのたまごっちの場合、メニューの下段にアイスクリームとケーキが並んでいるのだが、おやじっちとせきとりっちに関してはこの部分が異なっている。おやじっちの場合はアイスとケーキの代わりにつまみと酒が用意され、せきとりっちの場合はケーキの代わりにババロアが用意されている。食事をしているときの動きも独自のものなので楽しい。もちろん、他のリアクションも必見だ。



⬆「はァ～、食った食った」ってカンジのせきとりっち。大食漢？



⬇ちびりちびり飲んでいるこの表情がいいねェ。口元もたまらん

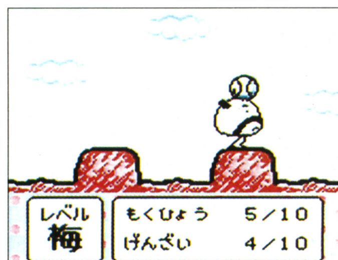


⬆関取ならチャンコだろうという安直な予想を裏切り、ババロアがメニューに加わっている

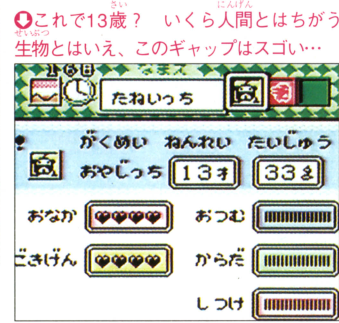


⬆まさに、古きよき日本のオヤジ！ お酒をあおりながらつまみをパリポリ食べるわけですな

育てているうちに愛情が湧く…かも



⬆ミニゲーム中のひとコマ。酒でなまった体を鍛え直してやるぜ！ な～んてね



⬇これで13歳？ いくら人間とはちがう生物とはいえ、このギャップはスゴい…



⬆妙にカワイイおやじっち。飲んだくれているときの姿とは別人のようだ…

ワンポイントテクニック 意外な盲点? トイレのしつけ

世話の多忙さで、つい忘れてしまうのがトイレのしつけだ。ウンチをするときにタイミングよくトイレアイコンを選択すると、たまごっちは便座に座って用を足す。これを繰り返していくと、たまごっちは便座を使って用を足すことを学ぶのだ。

自分でトイレを使う



⬆トイレで用を足すことを覚えてくれれば、よけいな手間がかからなくなる



⬆もっとも、「しつけ」が良くなければ元も子もないのだが…

⬇ウンチをしそうになったら、すかさずトイレを使わせる。これが基本

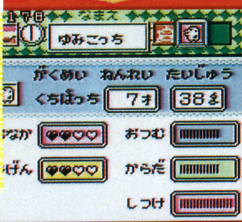


© BANDAI



GB版たまごっちを語るうえで欠かせないのは競技大会の存在。手塩にかけて育ててきたたまごっちに、何らかの称号を与えたいという親心を刺激する要素だ。とくに、アダルトっち部門で1匹が3種目総合優勝を果たせば殿堂入りするという点も魅力的。考えなしに出場していては勝てないが、以下に種目ごとの必勝ポイントを記していくので参考にしてほしい。

コンディションを最良にするべし



⬇機嫌が悪かったり空腹だったりすると、本来の力を発揮できない



⬆きちんと食事を与えたり、ミニゲームで数値を上げて備えよう

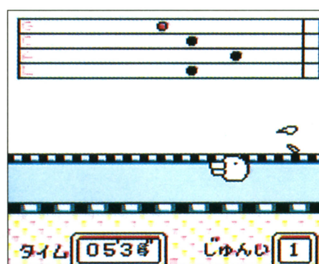


体が資本！ たまごっちレース

徒競走だけに「からだ」メーターがカギになると思われる。事前に運動ゲームで鍛えておこう。レース中にへばっても、Ⓐボタンを連打すれば元気になるという点も重要だ。うまく使えば、追い上げてトップを奪うこともできるぞ。



⬇運動ゲームの「松」レベルをこなすことができれば見込みはあるぞ



⬆予選で苦戦するのは運動不足の証拠。さらに運動ゲームで鍛えるべし！

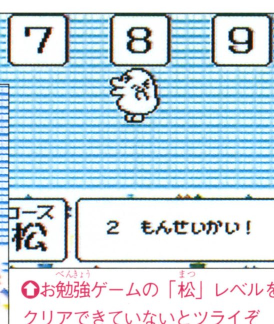


⬇条件を満たしていれば1位を取れたのに…



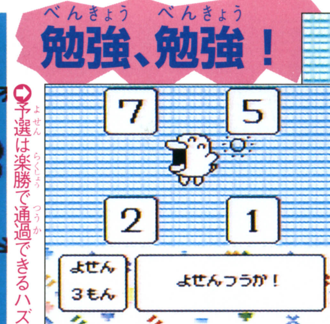
頭脳で勝負！ 学力コンテスト

この種目でのポイントは頭の良さ。お勉強ゲームで「おつむ」メーターを上げておこう。「松」クラスの問題を余裕でクリアできる状態を保っておかないと、予選の段階で脱落する危険がある。



⬆お勉強ゲームの「松」レベルをクリアできていないとツライぞ

勉強、勉強！



➡予選は楽勝で通過できるハズ



➡決勝で負けたくないなら、十分すぎるほどお勉強ゲームをやっておくこと



しつけを重視！ ビューティコンクール

ある意味、この種目がもっとも過酷といえる。「しつけ」メーターが上がっていればある程度の評価が得られるのだが、たまごっちの種類も審査基準に入るのだ。競争相手の種類もランダムなので、ほとんど運任せの状態。とりあえず「しつけ」は上げておこう。

種類も深く関係



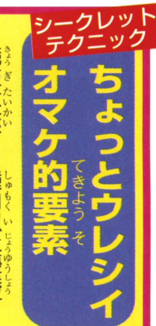
⬆どの種類が有利なのかは不明。自分の目で見極め、判断しよう



⬇種類はいかんともしがたいが、しつけなら何とかなる



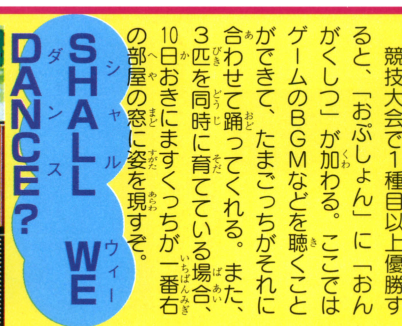
⬆あとは対戦相手の種類が自分のたまごっちより有利でないことを祈るばかり…



シークレットテクニック

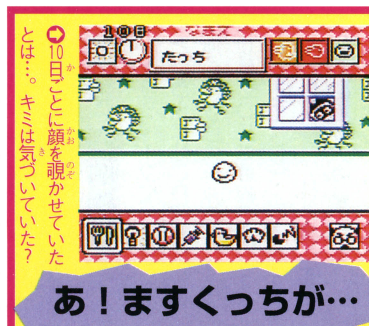
ちょっとウレシイオマケ的要素

競技大会で1種目以上優勝すると、「おぷしょん」に「おんがくしつ」が加わる。ここではゲームのBGMなどを聴くことができて、たまごっちがそれに合わせて踊ってくれる。また、3匹を同時に育てている場合、10日おきにますくっちが一番右の部屋の窓に姿を現すぞ。





➡軽やかなステップを踏むおやじっち。ちなみにキャラ変更も自由に行えるぞ



➡10日ごとに顔を覗かせていたとは…。キミは気づいていた？

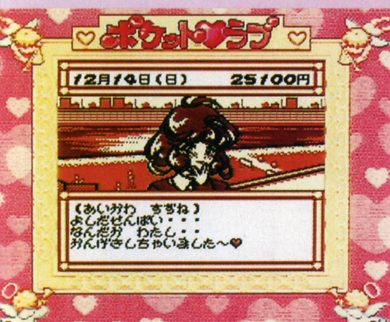
あ！ますくっちが…



13色対応 GB	キッド	シミュレーション
	発売中	内部バックアップ（3）
	4800円	



高校生活を通じて出会う7人の女の子のうち、誰かひとりとの恋を実らせることが最終目的のシミュレーション。女の子たちは、プレイヤーの学力などパラメータの状態や、イベントでの行動、言葉遣いの選択によって親密度や愛情度を変化させていく。それぞれ理想とする男性像を思い描いているので、相手の好みや性格を把握しておくことも重要な要素となる。



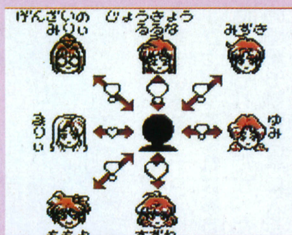
⇧上級生もイイが下級生もイイ。「先輩♥」という響きにクラクラしちゃいます



⇧知り合った女の子の連絡先や趣味などは自動的に女の子情報にファイルされる。まず趣味をチェックするのだ

256日間で気になるあのコの心をつかめ！

与えられている期間は、2学期が始まる4月14日からクリスマス（12月25日）までの256日間。この期間内に、幼なじみの佐伯るるな、スポーティな高尾水樹、優等生の森園美里以、コギャルを地で行く森園麻里以、元気少女の篠沢ももよ、上級生の松田由実、下級生の愛川涼音らと出会うことになる。お気に入りの女の子との親交を深めるのだ！



⇧女の子たちが自分をどう思っているのかをチェック。♥は良い関係、！は関心アリ、★は好きという状態を示す

⇩プレゼントを渡そうと思って呼び出したのはいいが、かんじんのプレゼントを買うのを忘れていた…大失敗！





⇧体力のパラメータが一定の基準に達したらしい。スポーツ好きの少女らしく、微妙な成長に気がついてくれた

声優によるセリフを聞けるCD同梱版もアリ

よりディープにハマりたいという人にはCD同梱版（税別5800円）がおススメ。付属CDには國府田マリ子さん（るるな役）、岩男潤子さん（水樹役）、井上喜久子さん（美里以／麻里以役）、横山智佐さん（ももよ役）、宮村優子さん（由実役）、氷上恭子さん（涼音役）によるオープニングとエンディングのセリフが収録され、画面とシンクロさせることができる。



⇧森園姉妹は井上喜久子さんの1人二役。両極端な2人を演じきる

⇧付属のCDにはセリフのほかテーマソングなども収録されている





©KID

ポケットラブ

基本となるのはスケジュールの決定と行動の選択！

1週間ごとに組むスケジュールは、プレイヤーの学力や格好、体力、器用さ、健康、センスの数値を変動させる重要なポイントだ。学力を上げたかったら勉強、センスを上げたかったらカラオケをスケジュールに組み込むというように、着実に能力を上げていこう。

部活かバイトか!?

↑部活は能力値アップ、バイトは高収入。どちらも捨てがたいが二者択一なのだ

↓たまにはリラックスして健康の数値を回復させることも必要となる

女のコと仲良くなるチャンスを逃すな！

遠足や修学旅行など、学校行事関連のイベントはカレンダーをチェックすればいつ発生するのかがわかる。このような固定イベントとは別に、ランダムで発生するイベントもある。その代表的な例が登下校時のイベントで、これを利用すれば少しずつとはいえ女の子と仲良くなることができる。プレゼントを贈る場合は、相手の趣味に合わせることがポイント。デートの場合も同様で、相手が好きそうなロケーションを選ぶことが大切。情報誌にも目を通そう。

学校行事で…

↓カレンダーで確認する。12～14日は試験、30日は遠足

↑体育祭の開催に備え、体力の数値を上げておけば女の子の受けが良くなるかも!?

↓これも誘われるパターンだが、こちらから誘う積極的なパターンも存在する（断られる場合もあるが…）

↓誘いを断ることもできる

登下校中に…

デートやプレゼントも重要

↑特定の条件を満たしているとデートが大成功

↑趣味に合った物をプレゼントすればこんなに喜んでくれる

↑タウン情報誌を買っておけば、その月に公開される映画の内容やおすすめスポットなどが分かる。重宝するのだ

ラスト2カ月はデート不可能!?

女の子との甘美なひとときを過ごせるデートだが、11月3日以降はデートの申し込みをすることができなくなってしまう。しかし、休日の午前中であれば、外出先から連絡して女の子を呼び出すことができる。映画館に行って女の子を呼び出せば、映画館でデートしたことと同じになるのだ。

←午前中に呼び出せば午後もデート可能

↓休日の午前中に外出し、その場所から女の子を呼び出せばいいのだ。来てくれる確率が高いのもうれしい

↑追い込みの時期なのに電話連絡でデートの約束ができないのは痛いが…。よく考えればこの問題はクリアできる

クリスマスに待つ最後の選択肢

運命の12月25日には、正真正銘最後の選択を迫られる。教室で3人の女の子たちからの伝言を受け取るのだが、この中から1人を選ばなければならないのだ。選択後はエンディングへなだれこむぞ。

ONLY YOU!

←思わせ振りな態度に秘めた本当の気持ち？ 友人以上恋人未満はツライです

↓誰を選ぶかじっくりと考えて決めよう。自分が本当に必要としている子のことだけを考えれば迷うことはないハズ

↑選択したら、その子の待つ場所まで一直線！ フラれようがフラれまいが、エンディングまであとひと息だ

スプリングカップまでのストーリーの流れを紹介！

ミニ四駆GB Let's&Go!!

よんく　レッツ　エンド　ゴー

メジャーカップ3冠目取得までの道のりを公開！ 本誌主催による最強セッティング大会の最新情報もあるぞ!!

ストーリーガイド＆データ攻略

13色対応 GB	アスキー	シミュレーションRPG
	発売中	内部バックアップ（1）
	4900円	通信ケーブル対応

ストーリーガイド

風輪町～自宅

星馬兄弟との再戦とレッツ・ゴーボタンによるダッシュ機能

ウインターカップ優勝後、烈と豪の家に招待される。佐上模型店で買い物が可能なので、立ち寄ってから星馬家へ行こう。ここで、佐上模型店のコースを使ってのレースを申し込まれる。このレースから、ダッシュを可能にするレッツ・ゴーボタンが使えるようになるぞ（通信対戦では使用不可）。

てっしんのかまど　20890G
クリスタルと　ついている
きょうかそざいは

⇧風輪町に行く前に、鉄心のかまどで新素材クリスタルの話を聞いておくのもいい

進行チャート

佐上模型店 → 烈と豪の家 → 佐上模型店（佐上模型杯） → 自宅

佐上模型店

売られているパーツは、初登場のものばかり。お金に余裕があったら、星馬兄弟との再戦に備えてパーツの買い溜めをしておこう。

初登場パーツリスト

パーツ名	値段	パーツ名	値段
スパークアルカリ電池	220G	可変サイド	220G
SPPROバッテリー	270G	ウイングサイド	220G
SPゴムタイヤS	200G	ロングアローウイング	200G
SPゴムタイヤL	200G	ダブルウイング	200G
SPスポンジタイヤS	220G	リヤーグランドステー	280G
SPスポンジタイヤL	220G	リヤースポイラー	280G
SPラリータイヤS	220G	リニアローラーS	80G
SPラリータイヤL	220G	リニアローラーL	90G
Uダッシュモーター	280G	MAXスタビポールS	80G
ギガトルクモーター	280G	MAXスタビポールL	90G
ネオスライドバンパー	240G	冷却ファン	700G
アローバンパー	240G	スーパーチャージャー	600G
		エレクトロコンデンサ	600G

烈と豪の家

当初は星馬家のコースを使ってレースを行う予定だったが、試合が不公平にならないようにと、佐上模型店に場所を移してレースを行うことを提案される。

⇧使い慣れた自分の家のコースのほうが有利だろうに…。さすが、弟とちがって烈くんはジェントルな少年だねェ

レツとゴーのいえ　17890G
それじゃ　ぼくたち
コースの　じゅんび　するから

佐上模型店（佐上模型杯）

二郎丸、ジュン、豪、リョウ、烈が相手。レース前に烈の話を聞くことでダッシュを可能にするレッツ・ゴーボタンが使えるようになるので、これを有効に使おう。

⇩ついにダッシュが可能になる！ 使うタイミングをまちがえなければ、かなり有利に走ることができるぞ

さがみもけいてん　17890G
きあいは　Aボタンで
いれることが　できるよ

⇧ストレート部分でのダッシュを効果的に使えば、ラクに勝てるのだ（恩をアダで返すみたいで気が引けるけど…）

おすすめマシン&セッティング

使用マシン…サイクロンマグナム
使用パーツ…ネオスライドバンパー／MAXスタビポールL（左右）／SPスポンジタイヤS（前輪）／ウイングサイド／MAXスタビポールS（左右）／SPスポンジタイヤS（後輪）／Uダッシュモーター／スパークアルカリ電池

自宅

佐上模型杯に勝ち、帰宅すると大神博士からの招待状が届いている。この時点からバス停の行き先に「大神ラボラトリ」が加わる。

ミニ四駆GBよもやま話「特製パッケージの秘密」

金属製の缶ケースに収められたGBソフトといえば、ハドソンのゲーム缶シリーズが有名だ。しかし、『ミニ四駆GB』で使われている缶ケースは、今まで前例のなかった大きめのサイズ（GBポケットも収納可能！）。当然ながら特別注文となり、金型（溶けた金属を成型する型）も新規で製作されている。新しい試みだけに、任天堂サイドのチェックも厳しかったようだが、耐久テストなど複雑な手続きをクリアしたことで、この缶ケースが実現したのだ。まさにこだわりの逸品!!

あんなコトや…

⇧ゲームボーイポケットを完全収納！ もちろん、ソフトを入れたりパーツなどの小物を入れるのに使ってもいい

こんなコトまでできる！

⇨簡易弁当箱として使用可能（ウソ。まねしちゃダメよ）

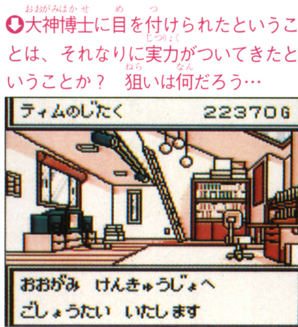
©こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／タミヤ／ASCII Corp. ／Creatures Inc. ／Jupiter Co.，Ltd.　※ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。

ストーリーガイド

大神ラボラトリ〜東京

大神博士配下のPS戦隊とJを倒し、スプリングカップへ

大神研究所では、プロトセイバーを駆るPS戦隊やJと戦うことになる。大神模型店で新しいパーツやマシンを購入して備えよう。レースに勝つと東京のトイランドが開店し、新パーツがラインナップに加わる。ベストセッティングでスプリングカップに挑むのだ!



↓大神博士に目を付けられたということは、それなりに実力がついてきたということか? 狙いは何だろう…

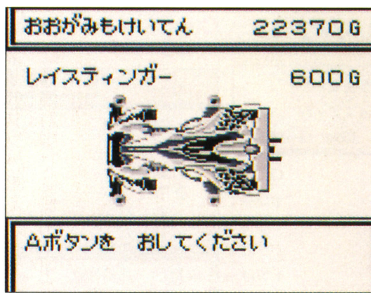
進行チャート

- 大神模型店
- 大神研究所(レース)
- トイランド
- ミニ四駆タワー(スプリングカップ予選)
- ミニ四駆タワー(スプリングカップ本選)

大神模型店

大神研究所でのレース前に利用しよう。大神博士のノウハウが生かされた凶悪マシン、ビークスパイダーやブロッケンギガント、レイスティンガーなど新マシンを買うことができる点も見逃せない。

イメージは悪いが強力なマシン多し



↑憎まれ役の使うマシンだが、マシンに罪なし

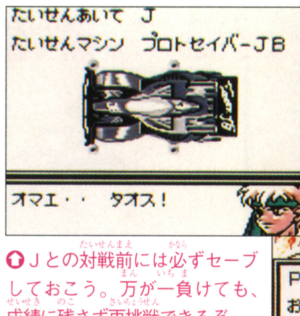
初登場パーツリスト

パーツ名	値段	パーツ名	値段
アルカリ電池MAX	240G	可変ウイング	220G
オメガパワー	290G	可変マウント	220G
ワンダーパワー	350G	リヤーダブルステー	300G
超伝導モーター	300G	リヤーハードブレーキ	300G
エレファントモーター	300G	ハイブリッドローラーS	90G
スポイラー	260G	ハイブリッドローラーL	100G
スプラッシュバンパー2	260G	NVスタビローラーS	90G
トライアングルサイド	240G	NVスタビローラーL	100G
ツインアローサイド2	240G	アンチウエイト	400G
		メガリニヤブースター	1000G

大神研究所(レース)

ここでのレースの相手は、全員が初登場のプロトセイバーを使用する。まずPS戦隊の5人と戦うことになるが、3つのコースを使うレースが5回続くことになるので、パーツ年齢の上昇には充分な注意が必要。PS戦隊をすべて倒すと帰宅することができるので、万が一に備えてセーブしてからJとのレースに挑むようにしよう。

↓初登場マシンのプロトセイバーと5連戦! 新しいマシンが相手なので少々手こずるかも



↑Jとの対戦前には必ずセーブしておこう。万が一負けても、成績に残さず再挑戦できるぞ

おすすめマシン&セッティング

使用マシン…レイスティンガー
使用パーツ…スプラッシュバンパー2/NVスタビローラーL(左右)/SPスポンジタイヤS(前輪)/ツインアローサイド2/NVスタビローラーS(左右)/SPスポンジタイヤS(後輪)/超伝導モーター/アルカリ電池MAX

トイランド

Jに勝ってから東京へ行くと、トイランドが開店している。ここで新たなパーツを買い、スプリングカップに出場するのだ。

初登場パーツリスト

パーツ名	値段	パーツ名	値段
ロングパワーボンバー	260G	ウイングサイド2	260G
アトミックパワー	310G	フォーミュラーウイング	240G
XパワーMK2	400G	デルタウイング	240G
メテオモーター	320G	リヤー可変スキッド	320G
ストロングモーター	320G	リヤーフレームステー	320G
XモーターMK2	400G	超電磁ローラーS	100G
スライドバンパーゴッド	280G	超電磁ローラーL	110G
グレートアローバンパー	280G	セーフローラーベータS	100G
グランドサイドベータ	260G	セーフローラーベータL	110G
		ペルチェクーラー	900G

ミニ四駆タワー(スプリングカップ予選)

予選通過タイムは21秒。トイランドで買える新しいパーツをメインに、コーナリングコース2に対応するセッティングで挑もう。下記のセッティングでもOKだ。

↓基本から外れたセッティングをしないかぎり、予選落ちすることはないはず。最新のパーツを揃えておけば楽勝だ



ミニ四駆タワー(スプリングカップ本選)

対戦相手は、二郎丸、まこと、藤吉、リョウ、J、豪、烈、カイの8人。ここでも3つのコースを1レースで使用するため、パーツ年齢の上昇と付け替えのタイミングが重要になってくる。大神研究所でのレースとちがい、途中でセーブすることは不可能なので、消耗が心配されるパーツのストックを充実させて備えよう。

↓最後の相手はカイのビークスパイダー! またしても新しいマシンとのレースになるわけだ



↑ビークスパイダーはコーナーやアップダウンに強い。ストレートのダッシュで勝負だ!

おすすめマシン&セッティング

使用マシン…レイスティンガー
使用パーツ…グレートアローバンパー/セーフローラーベータL(左右)/SPスポンジタイヤS(前輪)/ウイングサイド2/セーフローラーベータS(左右)/SPスポンジタイヤS(後輪)/メテオモーター/アトミックパワー/ペルチェクーラー

最強セッティング競技大会の基礎知識をレクチャー！

仰々しい大会名だけれど、基本が分かっていれば勝つチャンスはある。ここではそのポイントを伝授する。

先月号からスタートした競技大会。これは、指定した条件のもとでいかに速く走ることができるかを競うもの。以下に示す基本的な知識を把握していれば、初出場でも勝てるチャンスはあるのだ。

ポイント① 競技規定を熟読すべし

大会には、毎回異なった競技規定（レギュレーション）が設けられる。これは、出場者が必ず守らなければならないルールなので、必ず目を通しておくこと。規定違反は失格になってしまうぞ。



⬇レッツ・ゴーボタンを使えば確かに速くなるけれど、規定では使用禁止なのだ

ポイント② パーツの持つ性能を知る

基本的だが見落としがちなのがパーツの性能だ。オンロードやオフロード、コーナーやストレートなどコースによって向き不向きがあることを認識しておこう。少し面倒だが、パーツのデータ画面で説明を読み、スペックを確認するクセをつければセッティングのミスは激減するはず。表示される重さや安定性などの数値を生かせ！

重量や耐久性などをチェック！

SPラリータイヤS
さくしゃ：ティム
No. 259 Lv4 IDNo. 04700

たいきゅうど	175
グリップりょく	87
オンロード	×
オフロード	○
デコ	×

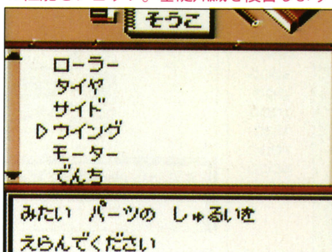
⬆コースとの相性もこれで分かる

Uダッシュモーター
さくしゃ：ティム
No. 207 Lv4 IDNo. 04700

きょうかすう	0/6
かいてんすう	104
トルク	97
はつねつど	38
しょうひでんき	150

⬆モーターの発熱度は耐久度を示す

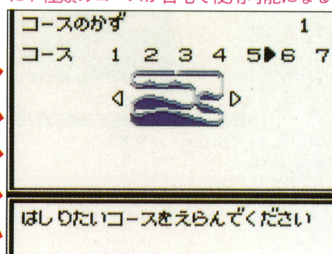
⬇慣れていても、初心に帰ってパーツごとの性能をチェック。基礎知識を復習しよう



ポイント③ テスト走行でデータを収集

セッティングが決まったら、自宅のテストコースで走らせてみよう。規定のコースで走らせることが望ましいが、ストーリーモードでそのコースを入手していない場合、近いタイプのコースで走らせよう。規定と同じか近いタイプのコースを使う草レースでセッティングを試してもいいのだが、テスト走行という性質上、コースアウトの危険もある。この点を考えると、勝敗の結果が記録される草レースより、テストコースのほうが気がねなく安全にセッティングを試すことができるといえる。

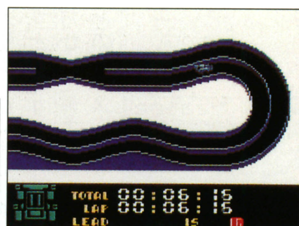
⬇ストーリーモードの進行により、最終的に７種類のコースが自宅で使用可能になる



テストコースを有効活用！

⬇タイムが出たら、そのときのセッティングも一緒にメモしておこう。手間はかかるが欠かせない作業だ

ぜんかいのタイム --:--:--
こんかいのタイム 00:12:38
▶つづける やめる
コースへんこう



⬆規定と同じコースがあったら、それを利用してひたすらテスト走行に挑もう。やってやりすぎることはないぞ

セッティングの可能性を模索せよ

BIG
シルバーサイド ⊕00
▷メガリニヤブースター ⊕00
アンチウェイト ⊕00
MAXスタビポールL ⊕00
ローラーS ⊕00
ローラーS ⊕00
どれと こうかんしますか？
EMPTY ➡ <OP R>

⬆オプションパーツの存在も忘れるべからず

⬇規定内で、考えつく可能な限りのセッティングを試すのだ。データの蓄積がすべて！

そうこ
エアロサイドマキシマム⊕53
エアロサイドマキシマム⊕55
エアロサイドマキシマム⊕66
ウイングサイド ⊕27
ツインアローサイド2 ⊕00
▷ウイングサイド2 ⊕00
どれと こうかんしますか？
ノーマルサイド ➡ <サイド>

ブロッケンギガント CLv 0% 60.6%
▶いれかえ はずす データ
SPスポンジタイヤS ⊕00
ウイングサイド2 ⊕00
ハイブリッドローラーS⊕00
▷<ローラーひだり>
SPスポンジタイヤS ⊕00

⬆ローラーの場合は左右を、タイヤの場合は前輪と後輪の種類を変えてみるのも作戦だ

使用するパーツについての注意点

競技規定にも記されていることだが、使用するパーツはすべて未使用の状態であることが条件。バッテリーやモーターにとってはシビアな条件だが、初期の数値がいいものを見つければ対処できる。通信によって変化したパーツの使用や強化も禁止だが、最終的にはセッティングのセンスが勝負を決めることを忘れてはいけない。

ビークスパイダー CLv 20% 69.6%
ちょうでんじローラーS⊕00
Qラリータイヤ S ⊕00
▷フォーミュラーウイング⊕00
<リヤー>
Qスペシャルモーター ⊕00

⬅いずれは規制ナシのレースも行う予定

⬇変化パーツの使用ももってのほか。使ってみたい気持ちはわかるんだけどねェ

Qスペシャルモーター
さくしゃ：シンジ
No. 220 Lv8 IDNo. 011
きわめてこうかいてんの、スピードモーターだ。それだけに、はつねつもすさまじい。
PUSH A BUTTON

レストンタイヤS
さくしゃ：ジジィ
No. 251 Lv1 IDNo. 01108

おもさ	5.9	▶	6.1
パーツねんれい	⊕00	▶	⊕00
きょうかすう	2/7	▶	3/7
たいきゅうど	145	▶	145
グリップりょく	78	▶	81

⬆強化されたパーツを持っていても、それを使用することはできないので注意しよう

第2回最強セッティング競技大会参加者募集！

アップダウン向きのブロッケンギガントを、あえて高速コースで走らせる…。この難関に挑む者よ、集え！

競技規定

①マシンはブロッケンギガントを使用すること。CLVの状態は0％とする。
②コースは高速コース（コースナンバー5）を使用する。周回数は2周。
③パーツレベルは1から5まででのものを使用してよい。パーツの組み合わせは自由。
④セッティング時のパーツ年齢は00であること。未使用の状態からスタートさせる。
⑤レッツ・ゴーボタンは使用不可。ダッシュなしでの走行結果を評価する。
⑥通信によるパーツ交換で変化したパーツや、強化したパーツは使用しないこと。
⑦左下の「セッティングシート」を切り取るかコピーし、記入欄に自分がセッティングしたパーツ名を記入して応募すること（このデータをもとに確認作業を行います）。

応募要綱と審査基準について

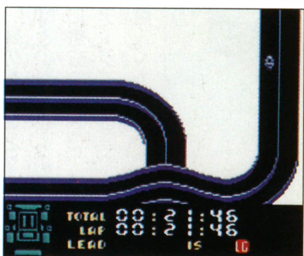
今回の競技規定は上に記したとおり。ブロッケンギガントをベースにして、規定に沿ったパーツによるセッティングで高速コースを走らせるのだ。さまざまな組み合わせを試し、もっとも最短時間で走りきることができたら、そのセッティングを左下の「セッティングシート」に書き込む（複数応募する場合はコピーして使用）。次に、書き込んだセッティングシートを封書に入れるかハガキに貼れば、応募の準備はバッチリ整う。後は、自分の住所、氏名、年齢、電話番号を記入して、〒105 東京都港区東新橋1・1・16 T・M ファミマガ64編集部「最強コンペ係」まで送ればいいのだ。締め切りは8月20日（当日消印有効）で、優勝者の発表は9月20日発売の本誌11月号の『ミニ四駆GB』関連記事中で行う予定。

送られてきたセッティングシートに従って、編集部でデータの確認を行うのだが、規定を守っていないものは審査の対象外になるので注意してほしい。条件はキビシイけれど、優勝者には特製の『ミニ四駆GB』テレホンカード（非売品）と、秘密のアイテム（編集部特選）がプレゼントされるぞ。なお、次号では、第1回競技大会の優勝者を発表。驚愕必至の第3回競技大会の詳細も発表する。



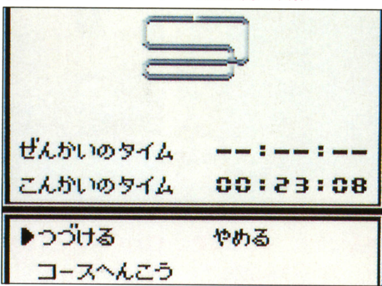
⬇本来はアップダウンのあるコースに強いマシン、ブロッケンギガント

前回以上の難易度！

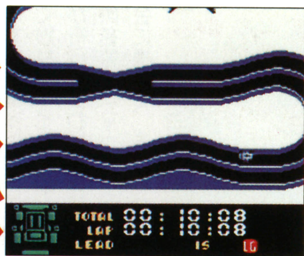


⬆このブロッケンギガントを高速コースに対応した最速セッティングにする

次号では第1回大会優勝者を発表



⬇独自のセッティングで最速記録を目指せ！



⬆前回の基本はサイクロンマグナムでコーナリングコース2を走行すること

〈キリトリ線〉

※コピーして使ってもOK！

セッティングシート

パーツの種類	パーツ名
バンパー	
ローラー（右）	
ローラー（左）	
タイヤ（前）	
サイド	
ローラー（右）	
ローラー（左）	
タイヤ（後）	
ウイング	
ローラー（右）	
ローラー（左）	
リヤー	
ローラー（右）	
ローラー（左）	
モーター	
電池	
オプション（前）	
オプション（後）	

〈キリトリ線〉

衝撃！ 幻のマシン、バックブレーダーがイベント会場にて堂々デビュー!?

『ミニ四駆GB』には11種類のマシンが登場するが、12種類目のマシンが存在することが判明！このマシンは、マンガやアニメのWGP編でおなじみのバックブレーダー。かなりの高性能が期待されるマシンだが、ゲーム中で入手することはできない。これは、6月に千葉県の幕張メッセで開催された「第6回次世代ワールドホビーフェア」の『ミニ四駆GB』対戦コーナーの優勝賞品。このイベントに参加して勝ち抜いた者だけが、幻の逸品バックブレーダーのデータを自分のソフトに入れてもらうことができたのだ。

⬇リアルミニ四駆第3弾のバックブレーダー。エンディングで一瞬だけ登場するこのマシンで遊ぶことができる!?



⬇地域限定のイベントだったが、これに参加して勝った人だけがデータをゲットできた

つうしん
こうかん V S



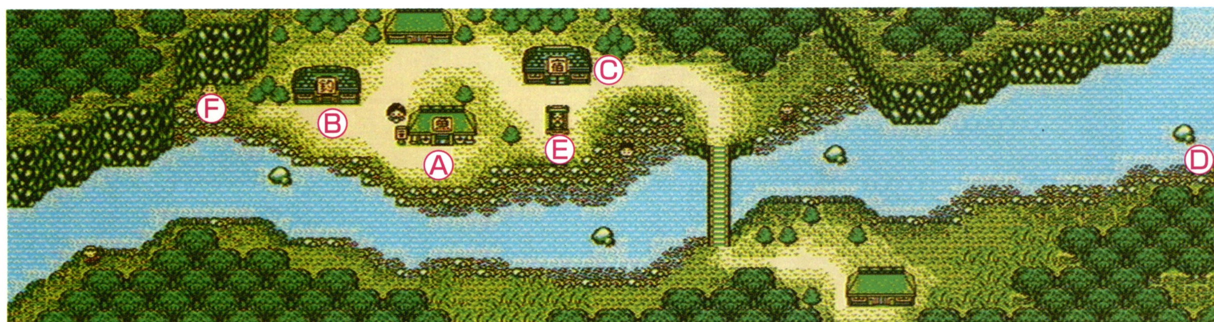
⬆貴重なバックブレーダーのデータを獲得すべく、多くの来場者が対戦に興じていたぞ

サンプルロム入手！ どこでも釣れるってしあわせだなぁー

川のぬし釣り3



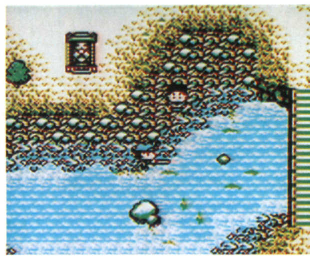
13色対応 GB	ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト)	ロールプレイング
		内部バックアップ（2）
	9月19日発売予定	
	予価3600円	



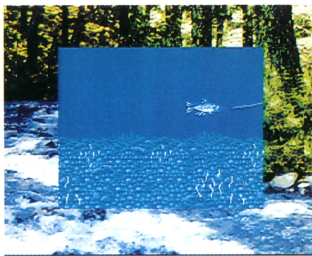
妹の病気を治すために万病を治すといわれる「川のぬし」を釣りに旅立つRPG。今号は最初のステージである渓流のマップを例に軽〜くシステムを説明しておこう。

①魚を釣って売る

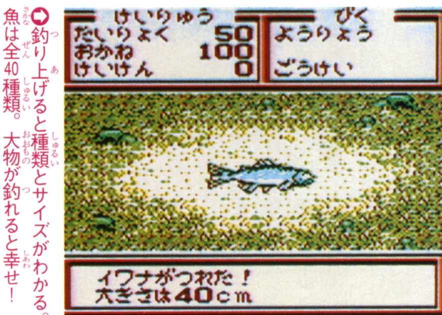
シリーズを知っている人には今更語る必要はないが、RPGといっても一番多い動作は戦闘ではなく釣りがメイン。釣りでは経験値が得られるわけではなく、釣った魚を魚屋（マップ中Ⓐ）で売りお金に換える、金稼ぎが目的だ。



釣り糸をたらすと水面に魚影が映る。魚が食いついたらうまく合わせるべし



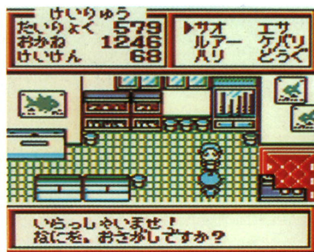
すると水中画面になる。あとは慎重に引き上げるだけ。フレームはSGBです



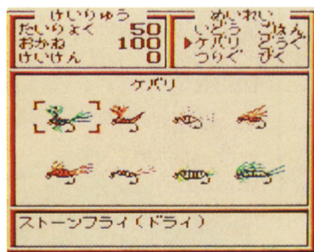
釣り上げると種類とサイズがわかる。魚は全40種類。大物が釣れると幸せ！

②釣り具を整える

稼いだお金で釣具屋（マップ中Ⓑ）にて装備を整える。サオやエサ、仕掛け、アイテムを買い、より釣りやすくしていくわけだ。



釣具屋ではウキ釣り、投げ釣り、ルアー釣り、毛バリ釣り用品以外も扱う



GBでも毛バリ一つとってもこんなに豊富。狙う魚の種類によって変えないと

③ときどき戦う

歩いていると、ときどき「おじゃま動物」が現れるので追っ払う必要がある。戦闘に勝つと経験値が入り、レベルアップすれば体力の上限が上がる。体力の回復は宿屋（マップ中Ⓒ）でする。



ゲンコツの形をした「アタックポイント」が画面を移動しているのでうまく急所にきたときにⒶボタンだ

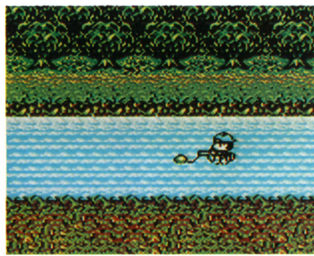
④ぬしを求めて進む

基本ステージは渓流、上流湖、清流、下流湖の4つ。先に進むためには様々な人（マップ中Ⓓなど）の話を聞く必要がある。また、体力も十分上げておかないと小物にやられ、先に進めなくなってしまう。セーブはまめに地蔵（マップ中Ⓔ）に頼むべし。



タライ名人（マップ中Ⓕ）の頼みをきいてあげないと上流には行けない

ちなみにタライはこんな感じに乗るものらしい。（オープニングデモより）



育成モードが新しい

何が新しいって「うぉっちモード」という育成モードが付いたこと。何を育てるかって？ そりゃあ魚に決まってまんがな。卵から育てるんだよ。水槽の深さや水の流れ、岩や水草、それにアワの吹き出し口の位置なんかまで決められちゃうそうな。8種類のエサの何を与えるか、ちゃんとお掃除をしてあげているかなどによって魚がいろいろ変身するんだって。最終形態はなんと8種類。次号はこのモードをもう少し詳しく紹介するね！

©Victor Interactive Software, Inc.

生きろ。

「風の谷のナウシカ」から13年、天才・宮崎 駿の凶暴なまでの情熱が、世界中に吹き荒れる！

宮崎 駿 監督作品

もののけ姫

松田洋治/石田ゆり子●田中裕子/小林薫●西村雅彦/上條恒彦●美輪明宏/森光子/森繁久彌

製作総指揮/徳間康快●原作・脚本/宮崎 駿●音楽/久石 譲(徳間ジャパンコミュニケーションズ)●主題歌「もののけ姫」唄：米良美一
徳間書店・日本テレビ放送網・電通・スタジオジブリ提携作品●特別協賛/日本生命●配給/東宝 ©1997 二馬力・TNDG



全国東宝洋画系にて大ヒット上映中

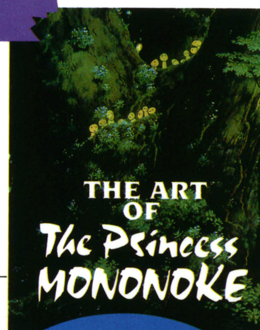
映画関連書、続々登場！

映画「もののけ姫」映像美術の集大成

ジ・アート・オブ もののけ姫

人を寄せつけぬ深い神々の森、鉄を作る城砦の如きタタラ場…。美術ボードや宮崎監督のイメージボードからCG映像まで、「もののけ姫」のアートのすべてを再現！ 付録/「もののけ姫」制作日誌('94.8月～'97.6.17)

●A4判ソフトカバー●定価2900円(税込) 好評発売中



フィルムコミック もののけ姫 全4巻

①②8月下旬発売 ③④9月下旬発売 ●B6判ソフトカバー●定価各650円(税込)

徳間アニメ絵本 もののけ姫 上 下

9月下旬発売予定 ●AB判ハードカバー●定価1575円(税込)

ロマンアルバム もののけ姫

近日発売予定

もののけ姫
公開記念フェア
全国書店にて開催中

1980年初期設定版

もののけ姫

宮崎 駿

宮崎監督が1980年に描きためた90枚のイメージボードを、絵本形式でまとめた1冊。

●A3判変型
●定価3045円(税込)



最新刊

アニメーションの色職人

柴口 育子

歴代のジブリ作品、そして最新作「もののけ姫」。高畑・宮崎アニメを「色」で支えた女(ひと)・保田道世、35年の職人人生を綴る。

●四六判 ●定価1680円(税込)



徳間書店

★「アニメージュ」8月号は「もののけ姫」を堂々40ページで総力大特集!! 好評発売中です！

第3回 トランセル種市のポケモンリーグ!!



今回はポケモンリーグで人気のポケモンを徹底調査。対戦での必勝法もあるよ。



ポケモンナンバー11

最新ポケモンリーグ事情

今、トレンドのポケモンを知りその人気の謎を検証

巷の子供たちの間でも反響の大きい「ポケモンリーグ」。6月22日収録時での出場チームは全部で13チームにまで増えた（そのうち2チームが殿堂入り）。これまでにさまざまなポケモンがバトルに登場してきたのだが、今回は出場したチームの人気のポケモンを上位10匹まで調べてみたぞ。出場回数の多いポケモンを知ることで、おのずとポケモンの強さや対戦に必要な要素が分かるようになる。これからポケモンリーグに出場しようと思っている人は、このデータを大いに参考にしてほしい。

64マリオスタジアムにてON AIR!!

「ポケモンリーグ」はテレビ東京系列「64マリオスタジアム」にて絶賛放送中。毎週木曜日の夕方6時30分から（一部地域によって放送日が異なる場合があるので注意）。64最新情報にも注目!!

人気の高さの裏には3つの要素が隠れていた

人気のポケモン上位10匹を見てみると、以下に挙げる3つの項目に当てはまる場合が多いようだ。また実際のストーリー上ではゲームの後半に捕まえたり、進化させたりするポケモンが多い。しかし13チーム中11チームが使用しているゲンガーの人気は少し異常か？

①パラメーターが高い

やはり攻撃力、守備力、すばやさ、特殊能力のいずれか1つのステータスがズバ抜けて高いポケモンが目に付く。特にすばやさの高いポケモンが入ってきているのが対戦ならではと言えるだろう。

②ポケモンタイプが2種類

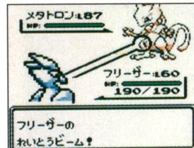
人気のポケモン10匹中、フーディン、サンダース、カメックス以外はポケモンのタイプを2種類持っている。タイプが2種類だと苦手なタイプも増えるのだが、逆に攻撃を寄せつけないタイプも増える。対戦においては弱点を恐れるより、受け付けない攻撃が増えるほうが有利という決断からか。

③強力な技をマスター

実際に攻撃をしかける技にも傾向があるようで、ダメージを与えたうえに追加効果のある技が対戦では使用される場合が多い（まひ、こおり、ねむり、やけど、どくなど）。特に「れいとうビーム」や「ふぶき」などの氷攻撃をポケモンに覚えさせているチームが目立つ。これらの技を覚えられるのが人気の秘密に違いない。



↑すばやさと特殊能力のパラメーターが高い



↑サイコキネシスは最強のエスパー攻撃だろう

↑ミュウツーだって凍らせることが可能なのだ

ポケモンリーグ出場回数 ベスト10

順位	ポケモン（回数）
1	ゲンガー（11）
2	サンダー（9）
2	フリーザー（9）
4	フーディン（6）
5	ファイヤー（5）
6	ギャラドス（4）
6	スターミー（4）
8	サンダース（3）
8	ラプラス（3）
8	カメックス（3）

※カッコ内の数字は各チームが使用したポケモンの出場回数を表し、編集部で独自に調べたものです。

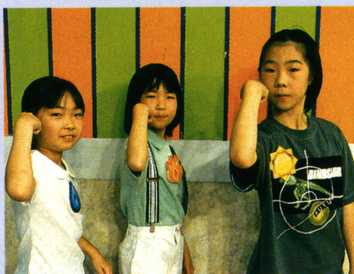
3週勝ち抜きチームついに2組目が登場

6月19日に放送された「64マリオスタジアム」の「ポケモンリーグ」のコーナーで、またまた3週勝ち抜きの殿堂入りチームが登場した。今度は女の子3人が集まった「TMCチーム」。このチームは相手チームのポケモンを想定してから作戦を立てる頭脳派チームで、ウィンディやルージュラなどを使ってポイントを絞った戦い方をしていた。

使用したポケモン



ルージュラ	ウィンディ	サンダー
「あくまのキッス」で相手を眠らせる作戦が、うまく決まって大成功だった。	炎系の攻撃のほかに、対ゲンガー用に「あなをほる」を覚えさせていたぞ。	「はかいこうせん」を覚えさせて攻撃の幅を広げさせていたのが印象的。



↑余裕の勝利でガッツポーズだ

© Nintendo／creatures inc.／GAME FREAK inc.

ポケモンパワーアップ講座
人気のポケモン上位3匹の弱点を知りこれからの対戦に活かす

最近よく思うのが似たようなポケモンが毎回出場していること。ゲンガー、サンダー、フリーザーの3匹が強いのは分かるが、まだ登場してないポケモンの中にも強いものがいるはずだ。今回はこの3匹の弱点を思い切って紹介してしまおう。ノーマークのポケモンで勝利をゲットしようぜ。


人気ナンバーワンのゲンガーは「さいみんじゅつ」から「ゆめくい」が必勝パターンか？


ビリビリの電気でしびれさせるサンダー。伝説の鳥ポケモン3匹のうちすばやさが一番高い


こちらも伝説の鳥ポケモン。「れいとうビーム」「ふぶき」の攻撃はくらいたくない

対ゲンガー必勝法　エスパー攻撃が大の苦手

ゲンガーのタイプは、ゴーストと毒の2種類。ゴーストのタイプはコレといった弱点のないとんでもないタイプ。したがって毒タイプの弱点を突いていくしかない。また絶対にやってはいけないのがノーマル攻撃。攻撃してもまったく効果がなく、自分の攻撃が1ターン分損するだけだぞ。

ゲンガーくん真実を語る!?

オレ様は誰にも負ける気がしない。毒、草、虫、格闘攻撃なんてヘッチャラ。ノーマル攻撃なんかゴミだぜ。

ナイショだけど地面、エスパー攻撃はオレ様も苦手なんだ。サイコキネシスなんかくらったら、もうヤバイぜ。

ゲンガーに効果的な技

サイコキネシス
ゲンガー L52
カビゴン L30　142/142
こうかは ばつぐんだ！

サイコキネシスさえ覚えてしまえばゲンガーは怖くない。もちろんこうかばつぐんだ

このポケモンが使える	
No.65	フーディン
No.103	ナッシー
No.121	スターミー
No.124	ルージュラ
No.143	カビゴン

対サンダー必勝法　凍らせてしまえば大丈夫

サンダーは電気と飛行の2種類のタイプを持っている。飛行タイプのポケモンには地面攻撃がまったく効かないので気をつけよう。またサンダーは電気攻撃が得意。草タイプやドラゴンタイプのポケモンは電気攻撃にかなり強いのでサンダー対戦時にぶつけてみるといいかもしれない。

俺は伝説のポケモン。無人発電所にいるぜ。俺の苦手な攻撃といったら電気、氷、岩攻撃かな。特に「れいとうビーム」は俺にはキツイな。

サンダーに効果的な技

れいとうビーム
サンダー
シャワーズ L65　271/271
シャワーズの れいとうビーム！

れいとうビームが炸裂。凍らせられれば、サンダーはまったく動けなくなってしまう

大ダメージを与え追加効果で凍らせる

このポケモンが使える	
No.91	パルシェン
No.112	サイドン
No.130	ギャラドス
No.134	シャワーズ
No.141	カブトプス

対フリーザー必勝法　氷の羽根を焼き尽くせ

フリーザーのタイプは氷と飛行の2種類。こちらもサンダー同様地面攻撃はまったく通用しないうえに、防御力がかなり高いのだ。しかしフリーザーは意外に苦手な攻撃が多く、その数はナント5種類もあるぞ。

私は炎、格闘、岩、電気、氷の攻撃に弱いんです。多いなあ。

フリーザーに有効な技

だいもんじ
フリーザー
カイリュー L56　184/184
カイリューの だいもんじ！

炎系の攻撃で一番強力な「だいもんじ」。グレンタウンのジムで手に入れることができる

このポケモンが使える	
No.78	ギャロップ
No.110	マタドガス
No.136	ブースター
No.142	プテラ
No.149	カイリュー

番外編　今月のおすすめ「マルマイン」

以前にもチラッと紹介したマルマイン。すばやさの高さは全ポケモン中ナンバーワンだ。したがって必ず先制攻撃を仕掛けられるのがこのポケモンの強み。いざとなったら「だいばくはつ」を使って自爆しよう。うまく使えば一発逆転もありえるぞ。

フッ、早いぜ！

マルマイン L55
シャワーズ L65　232/271
てきの マルマインの だいばくはつ！

自分の命と引き換えに道連れだ！

今月のトランセル…

テレビを見てくれた人なら気付いたと思うけど、夏向きに思い切って髪を切りました。いわゆる坊主ってやつなんだけど、周りの反応はまちまちでした。カッコよくなったと言ってくれる人もいれば、反社会的だと言う人もいます。読者の皆さんはどう思いました？　下の宛先までファンレター待ってまーす。

ピカチュウになぐさめられるオレ

ポケモンリーグ!! 全国大会緊急告知

ビックニュースが編集部に飛び込んできた。ナント、「ポケモンリーグ」の全国大会が正式に決定！　全国主要都市15カ所で開催される超ビックなイベントとなっている。この地区予選で優勝すれば11月下旬（予定）に行われる決勝大会に進出できるんだ。ファミマガ64では、まだ参加可能な地域の会場や日程を10月号（8月21日発売予定）で詳しく発表するぞ。

おハガキ募集　トランセル種市への質問やファンレターなどは〒105　東京都港区東新橋1-1-16　TIM　ファミマガ64編集部　「ポケモンリーグ」係まで。君の住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに記入しよう。

ファミマガ64＆日本システムサプライ合同企画第2弾！

High Voltage Screaming Action

Chameleon TWIST™

カメレオン・ツイスト

ボスキャラネーミングコンテスト＋サンプルロム入手！

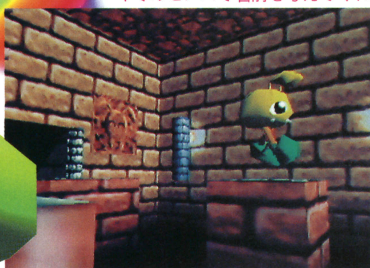
最新開発情報

N64	日本システムサプライ	アクション
		内部バックアップ（未定）
	11月発売予定	未定
		振動パック対応
	価格未定	未定

ネーミングコンテスト 好評だった前回に続き敵ボスキャラ名を大募集！

発売予定の11月に向けて開発を続けている日本システムサプライから、またファミマガ64読者のみんなに力を借りたいとの企画が持ちかけられたぞ。

今度はゲームに出てくるボスキャラ（中ボス）に名前をつけてほしいのだ。採用された名前はそのキャラの正式名称としてゲームに登場、名前の考案者は開発者の一員としてスタッフロールに載るので、下の応募のきまりをよく読んで、ドシドシハガキを送ってね。


⬇この名前のないボスキャラに、キミのセンスで名前を考えてくれ

WANTED！ このボスキャラにピッタリの名前をつけよう

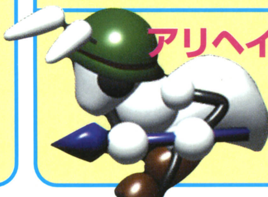

⬇カメレオンの動きに反応してこちらを見ているぞ。ボスキャラにしてはキュートすぎる？


⬆特に激しい攻撃をしてくるわけではないがこのボスキャラを倒さないと先に進めない…

敵キャラのネーミング その傾向と対策

このゲームに登場するキャラの名前は、見た目からすぐわかるような"素朴"なネーミングが多いようだ。左のザコキャラの名前のように、ちょっと"ダジャレ"が入っているのもポイント高そう。

SHOCKパン
見た目が食パンで「SHOCKパン」？ かなりショッキングな攻撃を繰り出してくるかも



アリヘイ
こちらはアリの兵隊だから「アリヘイ」らしいぞ。敵キャラといってもカワイイやつばっかりなのだ

応募のきまり

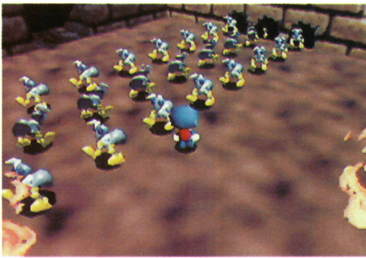
上のボスキャラにピッタリの名前を思いついたら、ハガキにその名前とネーミングの理由を書いたうえで、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を忘れず記入して、〒105東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ64編集部「カメレオン・ツイスト・ボスキャラネーミングコンテスト」係まで送ってください。ハガキ1枚につき1つのアイデアを書いてね。締め切りは8月20日必着。ファミマガ64の11月号で結果発表する予定。採用者の氏名はゲームのスタッフロールに表示され、製品版のソフトが贈られます。また採用者以外から、抽選で10名に特製テレカをプレゼントするぞ。

©JAPAN SYSTEM SUPPLY

開発速報

「カメレオン」の長い舌が動く！衝撃のアクションを実際に体験

今回初めて開発途中のサンプルロムを入手、今まで想像するしかなかったカメレオンのアクションを目の当たりにした。特に3Dスティックで操作する舌の動きは特筆もの。今までにないアクションの楽しさを感じたぞ。舌の動きだけでなく、走る、ジャンプなども自由自在、アクションに関してはほとんど仕上がっている感じだ。



⇧今回のサンプルロムはカメレオンのアクション体験版。実際のステージでプレイできたぞ



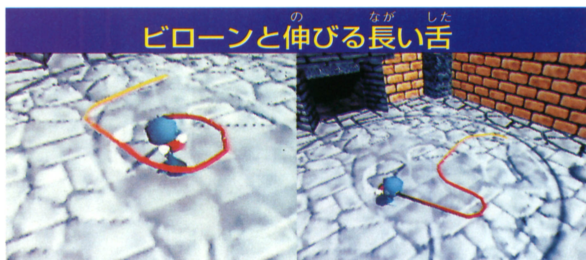
⇨左上に次の部屋に通じる扉がある。開けるためには謎解きが必要になる場合も

舌で逆立ち！棒高跳びみたい



⇧Zトリガーを押すと舌で逆立ちするぞ！　これで高いところに行くこともできる。それだけでなく敵の攻撃をうまくかわすこともできちゃうのだ

ビローンと伸びる長い舌



⇧Bボタンを押し続けると舌がどんどん伸びていく。その時3Dスティックをグリグリすることにより、舌の伸びていく方向を変えられるのだ

くいに舌を巻きつけて攻撃も



⇧くいに舌を巻きつけて移動する独特のアクション。落とし穴などを越えるときに威力を発揮。舌をくいに巻きつけたまま回転アタックも可能

ザコキャラをつかんで敵に向けて発射！



⇧Bボタンで舌を伸ばしてザコキャラをつかむ。いっぺんにたくさんの敵をつかむと、真ん中の写真みたいにカメレオンの頭が大きくなる。もう一度Bボタンを押すとつかんだ敵を発射、ほかの敵を倒せるのだ

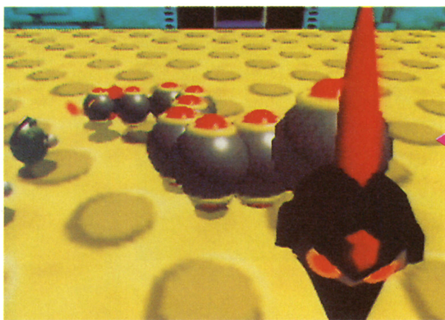
公募で採用された敵モンスターも登場

前回の日本システムサプライとの合同企画は「敵モンスターデザインコンテスト」だった。その最優秀賞のデザインをもとにしたボスキャラが、もう実際にゲーム内で動いているのだ！　ここで採用になった「ドッカン」の写真を公開しよう。審査の基準として、ゲーム内で再現可能なことが重視されたこともあり、見た目や攻撃方法など考案者の灘谷愛さんの意見が忠実に取り入れられているぞ。

読者のデザインを忠実に再現

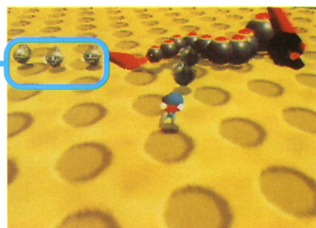


⇧この灘谷さんが送ってくれたデザインが…

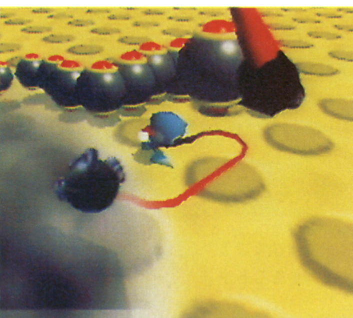


⇨ゲーム内でこんなモンスターになったのだ！　めちゃくちゃ強いボスなのだ

ザコキャラが出現



⇧しっぽの部分からザコキャラが生まれてくる。ザコキャラはボムになっていて一定時間たつと自爆する危険なやつだ



⇨そのボムをつかまえて「ドッカン」に投げつけようとした瞬間に、爆発！

ボディアタック！





⇧主な攻撃方法はボディアタック。大きな頭や長い胴体でカメレオンに攻撃

超（ちょう）ウルトラ技（テクニック）

CHO ULTRA TECHNIC

いろいろな効果がある『時空戦士テュロック』の特殊なチートコードを公開！



ニンテンドウ64

強力チートコード

時空戦士テュロック

岩手県／八神ビブキクン

いろいろな効果がある、チートコードが6つ発見されたぞ。まず、タイトル画面のセレクトメニューで「チートコード」の項目を選択し、左の表に示したチートコードを入力しよう。すると、画面に「オールウェポン オン」などのメッセージが表示されて、セレクトメニューに「チートメニュー」という項目が追加される。このチートメニュー中の、「オールウェポン」などの項目をオンにすると、そのチートコードの効果（くわしい効果は下にまとめてある）がゲーム中に現れるぞ。なお、チートコードのオン・オフは、ゲーム中でもポーズ画面の「チートメニュー」で変更できる。ただし、このうち「スタッフロール」と「エネミーズ」は、タイトル画面でしか選択できない。

効果	チートコード
オールウェポン	MGGTSCMSMGT
弾ムゲン	TLLBRSRDFNR
ザンキムゲン	FRHSTTTHSCTRLK
時空盾	SSTHKLLCS
スタッフロール	DFMHTSG
エネミーズ	BTHST



⇧まず、タイトル画面のセレクトメニューで「チートコード」を選択しよう



⇩オールウェポンのチートコードを入力する



⇧チートメニューで「オールウェポン」の項目をオンにすると…



⇩ゲーム序盤でも、すべての武器を入手した状態になるのだ

エネミーズ	スタッフロール	時空盾	ザンキムゲン	弾ムゲン
ゲームに登場する敵キャラをじっくりと鑑賞することができる	エンディングで表示される、スタッフロールを見ることができる	常に時空盾を持っている状態になる。ほとんど無敵なのだ	ライフが0になっても、テュロックの残数が減らなくなる	弾数が減らなくなる。武器をガンガン連射することができるぞ

©LUCASFILM LTD.ALL RIGHTS RESERVED.LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO.*STAR WARS* AND *SHADOWS OF THE EMPIRE* ARE TRADE-MARKS OF LUCASFILM LTD.USED UNDER AUTHORIZATION. ／Nintendo・こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／タミヤ／ASCII Corp.／Creatures Inc.／Jupiter Co.，Ltd.／※ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。

銀 ニンテンドウ64
2大スクープを公開
スター・ウォーズ 帝国の影
東京都／2・1Bクン

1つめはエンディング鑑賞。メインメニューで「□Credits（□は1文字分のスペースを表す）」と入力しよう。そしてゲームを始めると、セレクト画面のあとにいきなりエンディングが始まるのだ。ここで見られるスタッフロールは、普通にゲームをクリアしたときとは違うものになっているぞ。

2つめはTIEファイターの使用法だ。ゲームランクのハードで、すべてのチャレンジポイントを獲得すると、ステージ10の「スカイフックの戦い」で、自機をXウイングに変更できる「ゲームの秘密2」が手に入る。ここで、自機をXウイングの状態にしたら、Cボタンユニットの右を5秒間押し続けよう。すると、自機がTIEファイターに変化してしまうのだ。ただし、こいつにはミサイルが装備されていないうえ、防御力がとても弱くなっているため、ステージクリアは不可能に近い。

エンディング鑑賞



メインメニューで「□Credits」（□は1文字分のスペース）と入力



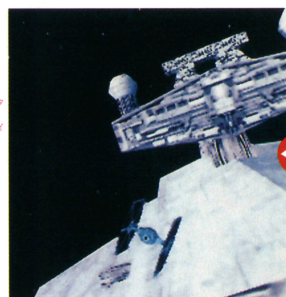
ゲームをプレイすることなく、すぐにエンディングが始まるのだ

TIEファイター



すべてのチャレンジポイントを獲得したら「スカイフックの戦い」を選ぶ


Xウイングの状態で、Cボタンユニットを5秒間押し続けると…


なんと、TIEファイターになってしまった。武装が弱すぎて苦戦は必至



技彦のMiniサポート

エンディング鑑賞コマンド

今回は、右で紹介しているエンディング鑑賞コマンドについて補足説明をしましょう。

このコマンドを使ってエキスパートのエンディングを見ると、最も高いゲームランクの「ジェダイが遊べます」というメッセージが表示されますが、残念ながら実際には選択できません。やはりジェダイを遊ぶためには、エキスパートをクリアすることが必要条件なのです。

また、しばらくエンディングを見ていると、各ステージの公認最短クリアタイム集が表示されます。腕に自信のある人は、ぜひ挑戦してみてください。

おめでとう　ございます！
みごとエキスパートをクリアした貴方！
別のファイルで「ジェダイ」が、遊べます。チャレンジ・ポイントを全部集めて「ゲームの秘密：3」をもらおう！

一応メッセージは出ますが、実際のところジェダイを遊ぶことはできません

このタイムを破れるかな？

ホスの戦い	2:58
エコー基地からの脱出	4:30
小惑星帯	3:41
オード・マンテルの廃品置き場	8:37
ガルの宇宙港	12:56
モス・アイズリーとベガーズ峡谷	3:17
帝国軍貨物船スプローサ	4:29
インペリアル・シティーの下水道	6:48
シジールの宮殿	6:21
スカイフックの戦い	7:28

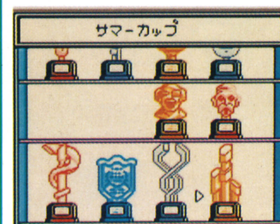
これが最短クリアタイム。ルーカスアーツのスタッフの記録とのことです



銀 ゲームボーイ
秘密のミニ四駆登場
ミニ四駆GB Let's & Go!!
和歌山県／Dシステムクン

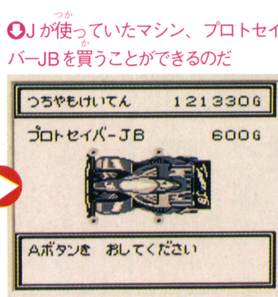
ゲーム中にライバルのJが使っているミニ四駆を、主人公が使えるようになるウル技だ。

サマーカップに優勝したら、土屋ラボラトリにある土屋模型店へ行ってみよう。そこでJのマシン、プロトセイバーJBを買うことができるのだ。また、サマーカップ優勝後に東京にある都庁ビル（九十九屋の右下にある建物）へ行くと、土屋博士たちと対戦するアダルトカップに出場することができる。このレースに優勝してから土屋模型店へ行くと、Jのニューマシン、プロトセイバーEVOも買えるようになっているぞ。



最後の公式レース、サマーカップに優勝してトロフィーを入手


土屋ラボラトリにある土屋模型店へ行ってみよう



Jが使っていたマシン、プロトセイバーJBを買うことができるのだ



アダルトカップに優勝すると、プロトセイバーEVOも買える

©TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING,INC.／ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.
ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.LICENSED BY NINTENDO.

ついに念願だったバーチャルボーイを買った。満足した。でも今は部屋のインテリア。テヘ!?（新潟県／志賀誠太クン・19歳）。対戦格闘やギャルゲーが好き（笑）なので、N64でもたくさん出してくれたら本体買うのになあ。はあ～（三重県／川西正臣さん・22歳）。ハドソンがN64を中心にソフトを展開する。これはとても喜ばしいことだと思う。あとはカプコンとナムコだ。それからチュンソフトも（新潟県／結城隼人クン・16歳）。



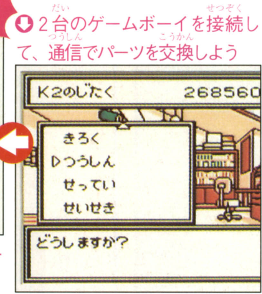
ゲームボーイ

通信交換で強力パーツ入手

ミニ四駆GB Let's & Go!!
山梨県／合澤秀一クン

まず、公式レースのオータムカップに優勝しよう。すると、土屋博士から通信装置がもらえ、通信対戦と通信交換ができるようになる。このあと、2台のゲームボーイを通信ケーブルで接続した状態にして、主人公の自宅で「つうしん」コマンドの「こうかん」を選択しよう。ここで、パーツを左の表に示した組み合わせで交換すると、強力なパーツを入手することができるのだ。ただし、交換するパーツの作者名とIDナンバーが両方とも同じ場合は、パーツは変化しないぞ。

強力パーツに変化



⬇2台のゲームボーイを接続して、通信でパーツを交換しよう



⬆左の表の組み合わせで交換すると、特殊パーツが入手できる

変化後のパーツ	交換するパーツの組み合わせ
Tウイング	かへんウイングとVマウント
メガワンダーマウント	カナードウイングとワンダーマウント
Tバンパー	ネオスライドバンパーとフォーミュラーバンパー
エアスラッシュバンパー	ダウンフォースバンパーとスプラッシュバンパー2
リヤーTスキッド	リヤーグランドステーとリヤーオイルダンパー
リヤーロングスキッド	リヤーダンパーダッシュとリヤーフレームステー
Tサイド	グングンサイドとグランドサイドベータ
TローラーS	MAXスタビポールSとダークローラーS
TローラーL	MAXスタビポールLとダークローラーL
Tパワー	リチウムでんちとアトミックパワー
Tモーター	マッハダッシュモーターとSPグングンモーター
Qスペシャルモーター	スペシャルモーターとギガトルクモーター
TタイヤS	レストンタイヤSとQラリータイヤS
TタイヤL	レストンタイヤLとQラリータイヤL
ダークタイヤS	グングンタイヤSとSPグングンタイヤS
ダークタイヤL	グングンタイヤLとSPグングンタイヤL



ニンテンドウ64

サウンドテスト

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
長野県／サイトウヒロキクン

タイトル画面で、A、Cボタンユニットの左、Cボタンユニットの右、Lトリガーをすべて押しながら、スタートボタンを押そう。成功するとタイトルロゴが消えて、画面に「BGM」と「S．E．」という項目が表示され、サウンドテストができるようになるのだ。ここでは、十字キーの上下で項目を、左右で数字を選択し、Aを押すとその曲を聴くことができ、Bを押すと止めることができる。なお、サウンドテストはスタートボタンを押すと終了するぞ。



⬅タイトル画面になったら、左下に示したコマンドを入力するのだ

A、Cボタンユニットの左、Cボタンユニットの右、Lトリガーを押しながらスタートボタンを押す





⬅楽しいBGMや、キャラたちのカワイイ声なんかも自由に聴けるぞ



ニンテンドウ64

個人データ出しっぱなし

実況パワフルプロ野球4
神奈川県／服部つかさクン

常に個人データ画面を表示させておけるウル技だ。

まずサクセスモードで選手を育てて、なんでもいいから特殊能力を持った状態にする。そして個人データ画面にしたら、持っている特殊能力にカーソルを合わせてAとBを同時に押そう。このとき、音とともに画面が切り替わればOK。すると、メイン画面の背景がなぜか個人データ画面になってしまうのだ。ただしこの画面は、評価コマンドを実行したり、試合に出場したりすると元に戻ってしまう。



⬅あらかじめ作っておいた、特殊能力を持つ選手の個人データを見る



⬆持っている特殊能力にカーソルを合わせて、AとBを同時に押すと…

⬇このとおり、なぜかメイン画面のバックが個人データ画面になってしまうぞ

©LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO. *STAR WARS* AND *SHADOWS OF THE EMPIRE* ARE TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD. USED UNDER AUTHORIZATION. ／Nintendo・Nintendo

次号のファミマガ64は、8月21日(木曜)発売です。

銅 ニンテンドウ64

ヘンなカメラ視点

スター・ウォーズ 帝国の影
長崎県／マダム楊クン

いつもとは違ったカメラ視点が楽しめる技を紹介するぞ。

まず、最初のステージ「ホスの戦い」を選ぶ。このとき、ゲームランクはどれでもかまわない。そしてスノウスピーダーが登場したら、Cボタンユニットの右を押し続けよう。すると、通常ならスノウスピーダーを追いかけるはずのカメラ視点が、なぜか固定されてしまう。しかも、カメラがスノウスピーダーを捉えきれなくなると、別に用意されたカメラからの視点に切り替わるのだ。

Cボタンユニットの右を押しっぱなしにする

⇨スノウスピーダーが画面に登場したら、右のコマンドを実行しよう

⇧スノウスピーダーを追って移動していたカメラ視点が、なぜかピタリと止まってしまうぞ

銅 ニンテンドウ64

エクストラサウンドの秘密

スターフォックス64
千葉県／阿部規文クン

エクストラサウンドに、意外な秘密が隠されていた。

まず、メインゲームのすべてのステージで勲章を獲得する。次に、モード選択画面でサウンドにカーソルを合わせ、3Dスティックを右に倒してエクストラを選ぶ。そして、何番でもいいからサウンドトラックをスタートさせたら、Cボタンユニットの右を押そう。すると、画面に表示されている、グラフィックイコライザーの動くパターンが変化するのだ。ちなみに動きかたは全部で3種類あるぞ。

メインゲーム
トレーニング
VS.
ランキング
エクストラ
バックアップ

⇦モード選択画面で、サウンドにカーソルを合わせてエクストラを選ぶ

エクストラ
サウンドトラック 29
Aボタンで決定 Bボタンでもどる

⇧サウンドトラックをスタートして、グラフィックイコライザーを表示させる

エクストラ
サウンドトラック 29
Aボタンで決定 Bボタンでもどる

⇩Cボタンユニットの右を押すと、グラフィックイコライザーの動くパターンが変化

銅 ニンテンドウ64

トレーニングのごほうび

スターフォックス64
東京都／石垣篤史クン

トレーニングモードで優秀な成績を収めることで現れる、隠されたメッセージとキャラクタを2つ紹介しよう。

●ナウスにほめられる

トレーニングモードの前半に現れる、100個のリングを1つもミスすることなくクリアする。そして通信が入ったら、Cボタンユニットの右を押そう。すると、グレートフォックスのナウスから賞賛のメッセージが送られるのだ。

000
アーウィンの操縦は 3

⇧リングを一つ残らずクリアするべし。全部で100個のリングが用意されている

052 100
スバラシイ！ソロソロ 実戦ニモドリマショウ

⇨100個めのリングをクリアすると、ナウスからのメッセージを受信

●ウルフェンが出現

トレーニングモード後半のオールレンジモードで、100機以上の敵機を撃ち落とそう。すると、スターウルフの搭乗機「ウルフェン」が、敵機として新たに出現するのだ。「ウルフェン」は、それまでの敵と違いレーザーで攻撃してくるぞ。

101

⇧敵機を100機撃墜したところ、後方から突然レーザーでねらわれた

⇩レーダーを見ると、これまでの敵とは違う黒い機影を発見

手強いライバル強襲!!

⇧なんと「ウルフェン」につけられていた。宙返りして反撃！

©こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／タミヤ／ASCII Corp. ／Creatures Inc. ／Jupiter Co.，Ltd. ／※ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。
・TREASURE／エニックス・KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／(社)日本野球機構公認　IBM BIS　プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（022-213-7555）にお願い致します。

木コイン

あきれるリーボ

ニンテンドウ64

スター・ウォーズ 帝国の影

千葉県／栗山等クン

ゲームランクはどれでもいいから、ステージ5「ガルの宇宙港」を始める。そして、アウトライダー内の扉の前でRトリガーを押そう。するとリーボがあきれて、早く行けと言わんばかりのメッセージを送ってくるぞ。なお、メッセージは全部で3種類だ。

⬇アウトライダーの扉の前でRトリガーを押すのだ









⬆するとリーボからのメッセージが。モタモタしているダッシュ・レンダーにあきれているね

表示が消える

ニンテンドウ64

スター・ウォーズ 帝国の影

宮城県／福山秀雄クン

117ページに紹介した技でエンディングを見たあと、スタートボタンを押してタイトル画面に戻す。ここで3Dスティックを右上に倒すと、なぜか「Press Start」の表示が消えてしまうのだ。



⬆ここで3Dスティックを右上に倒してみよう



⬇「Press　Start」の表示が消えちゃった

追い打ち攻撃!?

ニンテンドウ64

時空戦士テュロック

徳島県／神田博喜クン

地面に倒れている敵に向けて、グレネードランチャーなどの爆発が起きる武器を発射してみよう。爆発がうまく重なると、その爆発で敵をさらに吹っ飛ばすことができてしまうぞ。



⬆すでに倒した敵に向けてグレネードランチャー発射



➡敵はさらに吹っ飛んでしまう

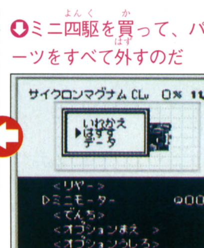
セコいお金かせぎ

ゲームボーイ

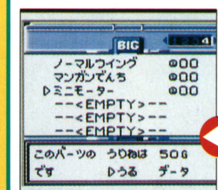
ミニ四駆GB Let's & Go!!

千葉県／中野秀文クン

600Gのミニ四駆を買い、最初から付いているパーツをすべて外そう。このミニ四駆と外したパーツをすべて売ると720Gになるので、ミニ四駆1台につき120G得をするのだ。



⬇ミニ四駆を買って、パーツをすべて外すのだ



⬆全部売ると、買値より高い金額になるぞ

カナヅチ乗組員

ニンテンドウ64

ブラストドーザー

東京都／田中哲朗クン

エボニー海岸のステージを始めたら、後方のトンネルの先にあるJボムに乗り換えて海岸へ行こう。そのあと、Jボムを降りて乗組員のまま海に入ると、乗組員がおぼれたのか、ミッション失敗になってしまう。



⬇スタート地点後方にあるJボムで海岸へ向かおう



⬆このまま海に入ると、なぜかミッション失敗になる

超ウルトラ技大募集!!

このコーナーでは、みんなからのウル技情報を募集しているぞ。ウル技を見つけたら、キミの郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、そして技のくわしいやり方を、下の例のようにはっきり書いて送ってほしい。ちなみに同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用している。また新しいゲームの技ほど、採用の可能性がグ～ンと高くなるぞ。採用された人には、下に示した賞金・商品をプレゼントするので、ドシドシ投稿してくれ！

●技のランクと賞金・賞品●

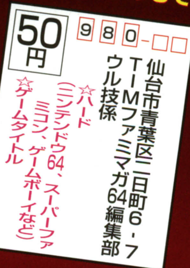
金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

ハガキ

↓うら

- ゆうびんばんごう
- じゅうしょ
- なまえ（フリガナ）
- とし
- でんわばんごう
- 技の内容

↓おもて



FAXの場合は24時間OK!

FAX番号 022-213-7535

©LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO. *STAR WARS* AND *SHADOWS OF THE EMPIRE* ARE TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD. USED UNDER AUTHORIZATION. ／Nintendo・TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC. ／ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. LICENCED BY NINTENDO. ・こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／タミヤ／ASCII Corp. ／Creatures Inc. ／Jupiter Co., Ltd. ／※ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。・Nintendo／Rare. Game by Rare.

暑さを吹き飛ばす清涼剤となる期待作をドーンと紹介!!

ニンテンドウ N64メーカー最新レポート

開発途中のソフトで、ファミマガ64編集部が期待を寄せるソフトの情報をレポート!! お気に入りは見つかるかな?

ロボットたちの激突シーンを公開

スーパーロボットスピリッツ

BANPRESTO

バンプレスト

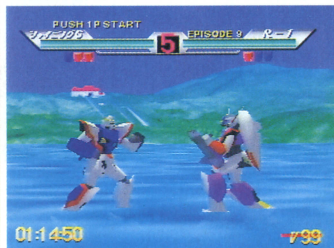
N64	12月発売予定	格闘アクション
		未定
		未定
	価格未定	未定
		未定

バトルフィールドは地上と空の2段階だ

スーパーロボットシリーズがN64にも登場!! しかも、プレイヤーが好みのロボットを自在に操縦できる対戦格闘だ。単なる地上バトルだけでなく空中にまで及ぶので、バトル形態の種類が多彩だ。登場ロボットは、10体を予定。地上戦が得意なものもあれば空中戦が得意なものもある。それぞれのロボットの得意なフィールドで、個性を生かしたバトルを展開させることができるのだ。

ロボットは地上と空中を縦横無尽に動き回る!!





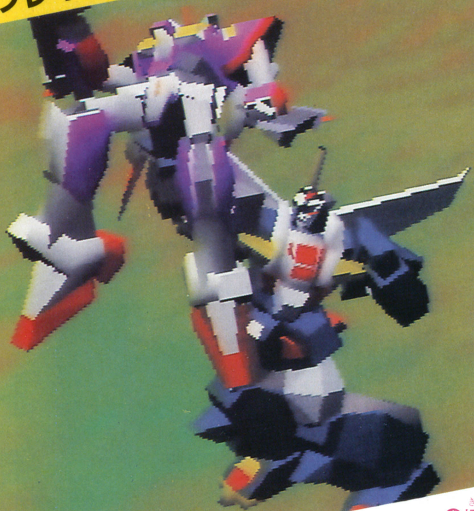
➡登場ロボの中で最速を誇るダンバインがオーラソードを…この後空中戦に持ち込まれるのか

⬅さぁ、皆さんお待ちかねのバトル画面公開! それでは…ファイト、レディー・ゴー!

劇的なバトルを視点切り替えで演出

通常は真横からの視点でロボットを捉え、地上と空中にロボットが分かれた場合でも、プレイヤーが操作しやすい視点で捉えるという演出になっている。また、接近したり上空から見下ろす視点に切り替わったりもする。もちろん、必殺技を繰り出す時の気分を盛り上げる演出も施されているぞ。このシリーズで好評のカットインシステムも健在で、オリジナル声優を起用したセリフとともにパイロットの顔が映し出されるぞ。主題歌の挿入と合わせてボルテージが上がりっぱなしの演出で、プレイヤーを魅了するのである。

リアルな動きがプレイヤーの目の前に迫る



⬇肉弾戦が得意なダンクーガとリーチの長いボルテスV。勝負はいかに?



➡ウォーカーギャリアがシャイニングガンダムをバズーカで殴打

⬆切り替えによって関節の動きまで細やかに表現されるぞ



©葦プロ/創通エージェンシー/サンライズ/テレビ朝日/東映/BANPRESTO

ステージとウェポンの性能に迫る

SONIC WINGS ASSAULT

N64	10月発売予定	シューティング
		―
	予価9800円	コントローラパック(未定)
		振動パック、コントローラパック対応
		―

★★★★★★★ VIDEO SYSTEM

ビデオシステム

4つの機体ごとに4つのウェポンが搭載されている!!

世界の危機に、それぞれの使命のもと戦闘に繰り出す4人のパイロット。彼らが搭乗する機体にはその機体ならではの4種のスーパーウェポンが備わっている。ここで、これらのウェポンの中から代表的なものを紹介しよう。

メインウェポン 厚い装甲にも効力を発揮

無制限にどんなタイミングでも使えるので、常時ボタンを押したままで連射が可能。あまり威力はないが、ボスの装甲を削り込んで撃破することもできる。



真・FS−Xに搭載。忍者の武器の1つであるクナイを飛ばして攻撃する



Su−36に搭載。バルカン砲のようにたくさん飛ばないが、その分攻撃力がある

サブウェポン 複数の敵を一挙に攻撃

ロックオンミサイルや連発ロケットなどがある。敵が射程内にいると弾が複数飛び出し、敵の編隊を一掃できる。ただし、1度撃つとしばらく撃てない。



A−10Aに搭載。ロックオンしないので命中しづらいが、威力は絶大だ!!



真・FS−Xに搭載。鋭い手裏剣が敵機にめがけて飛び散っていき、突き刺す

ディフェンスウェポン ロックオンを撹乱できる

空中へばらまくことによって、敵のロックオン兵器を回避できる。さらに、空中機雷やマキビシなどは後方への攻撃もできる。



A−10Aに搭載。細かなアルミ箔をばらまくことによって、敵機のミサイルをかわす



真・FS−Xに搭載。忍者の使うマキビシのように、敵機の先回りをしてばらまく感じだ

スペシャルウェポン ボス攻撃に有効に活用

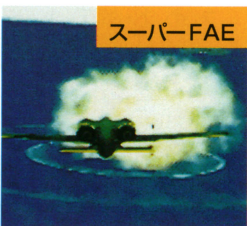
ビーム砲や爆弾などがあり、1発でボスのHPをかなり減らすことができる。とても威力のあるウエポンだ。ただし、搭載数が2発だけなので「ここぞ!」という時には、タイミングを逃さないで使いたい。



F−14Bに搭載。弾頭に核を備えることも可能。5発のミサイルが分散して発射される



真・FS−Xに搭載。青く光る巨大ビームが、敵機めがけて発射される



A−10Aに搭載。ほかの機体にはない対地専用の兵器で、気化爆弾とも呼ばれている



Su−35に搭載。発射された瞬間に、扇状に広がりながら敵を破壊する

プレイ中の視点は豊富に切り替わる

前方とコクピットに加え、両サイドと後方にも画面の視点切り替えが可能。これにより、敵との位置関係が把握しやすくなり、より実戦に近い戦闘が繰り広げられる。



敵機追尾中、横に急旋回されたときに活用



機体や背景のグラフィックが鮮明になる

背後の敵機を見ながら回避、攻撃ができる



©VIDEOSYSTEM／PARADIGM ENTERTAINMENT INC.

4つのステージとその中に潜む巨大ボスを検証

都市、海洋、荒野などバラエティに富んだ10ステージで構成されるこのゲーム。各ステージの巨大ボスを倒すことがクリアの要だ。そこで序盤4ステージを、ボスの特徴を含めて紹介していこう。

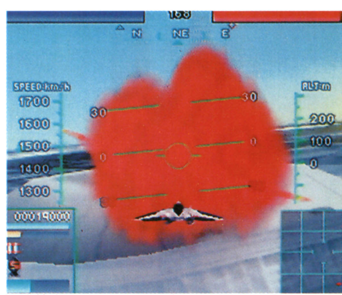
ステージ1 TOKYO 連なるビルの合間を飛び回る

水没してしまった首都、東京。残された高層ビルがそびえたつ廃墟で繰り広げられるステージだ。都庁を防衛することが作戦目的だが、都庁以外の汚染されている建物は破壊することができる。東京タワーや東京ドームなどの有名な建物を次々と破壊できるぞ!!


見慣れた高層ビル群の中を進んでいく

建造物も破壊


1度は壊してみたい!! 東京タワー


東京ドームだって壊せちゃう！


BOSS 多脚歩行要塞スーパーXX

のっそりとした足取りで都庁の破壊に向かう。防御システムが未完成な正面下部が弱点なので、そこをついた攻撃をしかけよう。

ステージ2 OCEAN 太平洋の上で入り乱れて戦闘

広大な太平洋に浮沈するボスのステルス戦艦リバイアサンを中心に、多数のフリゲート艦や機動力のあるF－22などの戦闘機から激しい攻撃がふりかかる。やみくもにリバイアサンへ向かっていっても集中攻撃を受け、撃墜されてしまうので注意したい。

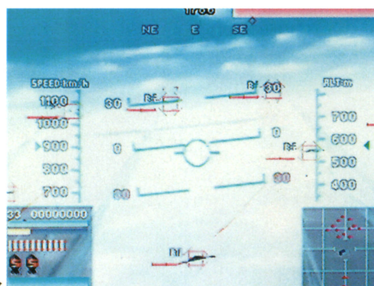

視点切り替えをして全方向の敵を捕捉しろ


BOSS ステルス戦艦リバイアサン

強力な武装システムを持つ。浮沈しながら対空銃塔や対空ミサイル連装砲など、多くの巨砲で一斉に攻撃する。

ステージ3 SKY レーダーが頼り 白雲の中を進む

雲海の中で作戦を遂行させていくステージである。真っ白な雲の中に敵機がまぎれることもあるので、ほとんどレーダーだけで捉えて撃墜する。ボスの航空要塞スプリガンを取り囲むB－2爆撃機やRAFALEなど、ステルス性の高い編隊が攻撃をしかけてくる。


スプリガン目指して、雲海の中に飛び込もう


BOSS 航空要塞スプリガン

航空要塞というだけに雲海での存在感は抜群。周囲をB－2の編隊に護衛させ巨体に似合わぬ高速で移動する。

ステージ4 WILDERNESS 荒野に舞い上がるトルネードを探る

アリゾナのモニュメントバレーが舞台となっていて、アーチ型の岩や大きな岩山が存在するステージだ。目的のトルネードの調査に行くと、ボスの移動要塞バジールが待ち受けているのである。


アーチをくぐった向こうには…?


BOSS 移動要塞バジール

周囲に何本もの荒々しいトルネードを舞い上がらせて防御している。あらゆる方向に頭部を向けながら、強力なビーム砲で攻撃してくる。

画面上で激突する力士を目撃！

64大相撲

N64	発売日未定	相撲
		未定
		コントローラパック（1）
	価格未定	振動パック対応
		未定

BOTTOM UP

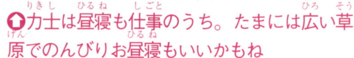
ボトムアップ

試合に勝って力士を育成できることが判明

このゲームはただ相撲の試合をするだけでなく、力士の育成もできることが判明したぞ。それぞれの力士には、力や技といったさまざまなパラメータが設定されている。しかし、パラメータは試合をするだけでは上がらないのだ。そこで、相撲の試合後に力士を強くするための育成をすることになるぞ。育成はミニゲームで行う。

アクションよりも力士の育成を重視したゲームになっているようだ

鍛えて試合に勝つ



力士は昼寝も仕事のうち。たまには広い草原でのんびりお昼寝もいいかもね

ミニゲームで能力アップ

各場所の終了後にミニゲームにトライすることができる。ここで力士の能力を上げることができるのだ。ミニゲームは全部で4つあり、ミニゲームの種類によって力士のどのパラメータが上がるか設定されている。ミニゲームで高得点を出すことができれば、その力士の能力はグンと上がるぞ。



丘の上で昼寝をする力士を、下に落ちないように操作するのだ



このゲームは決まった時間内にできるだけ多くチャンコを食べるのだ

2番目に登場したミニゲーム。釣りをしてどんなパラメータが上がるのかな

目指せ太公望!!

対戦モードや大関を目指す3つのモード

試合のモードは横綱モード、対戦モード、トーナメントモードの3つあることがわかったぞ。横綱モードは力士を育成しながら横綱を目指す。対戦モードでは横綱モードで育成した力士を使って自由に対戦。トーナメントモードは負けるとあとがない、勝ち抜き戦で優勝を目指すのだ。



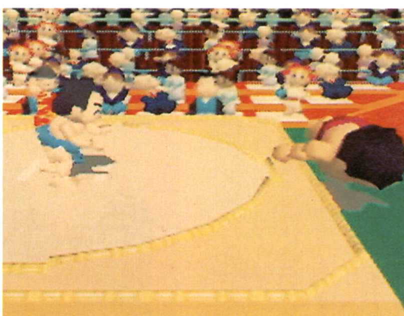
対戦では横綱モードで育てた力士を使える

試合前に東と西の力士の名前が出てくる。実際の相撲のようで楽しいぞ!!

テレビ中継みたい

顔や体型が違う38人の力士が激突!!

『64大相撲』には大勢の力士が登場するが、プレイヤーが使える力士の人数が今回判明したぞ。その数はなんと38人もいるのだ！　そのうえ力士たちの顔や体型もそれぞれ違っている。力士の体型によって能力や性格が変わったりすることが予想されるぞ。



だんだんいろいろな力士が登場し出した。カワイイ顔をした力士もいるようだ

ミニゲームただいま鋭意作成中!!

ミニゲームの開発状況はどうなっているかをボトムアップに聞いてみた。4つあるミニゲームのうち、3つがプレイできるそうだ。プレイできない残りの1つは、ファミマガ読者からの応募で採用になったもの。3つのミニゲームはかなりできているから、もうすぐ読者のアイデアのミニゲームも発表できるかも。

近日掲載決定か!?

©BOTTOM UP

3つのコースで試乗してきたぞ！

トップギア・ラリー

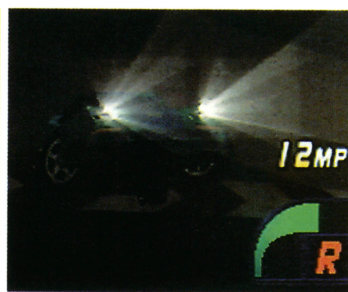
N64	発売日未定	レース
		内部バックアップ（未定）
		コントローラパック（未定）
	価格未定	振動パック対応
		未定

KEMCO

ケムコ（コトブキシステム）

山、森、砂漠の中をテストドライブ

今回は3つのコースでテストドライブ可能となったロムを入手、実際に操作した感想をレポートしよう。操作感覚はかなり実車に近いもので、カウンターにも鋭く反応してドリフトも自在。ラリー・シミュレーターといった趣だ。



グラフィックも実車ばりにリアルな感じ

マウンテンコース

道幅が狭く、アップダウンが多い上級者向け。道の両サイドは崖や石垣などが迫っていて、正確なハンドル操作を要求される。



アップダウンが激しいので、このように見通しの悪い場所も多い



曲がりくねったダウンヒル。非常にテクニカルなコースだ

ジャングルコース

こちらは平坦で幅も広いので初心者でもラクチン。直線が多くスピードが出やすいコース。路面はぬかるんだダートで滑りやすい。



気をつけなければならないのはコースのぬかるみ。水たまりがわかるかな？



両側はうっそうとしたジャングルだが、コース自体は広くスピードが出せるぞ

デザートコース

コースレイアウトは前の2つの中間ぐらいの性格を持つ。ダートとターマック（舗装）が交互に現れ、操作感覚が微妙に異なる。



砂漠の中の街を通り抜ける。路面はターマックでグリップが高い



渓谷から気球が昇ってきている。道は狭くはないがスリッピー

シビアなチャンピオンシップモードに挑戦

1シーズン4戦、それを4シーズン勝ち抜いてチャンピオンのタイトルを獲得するモード。キビシイ条件の中でポイントを積み重ねて、チャンピオンを目指すのだ。

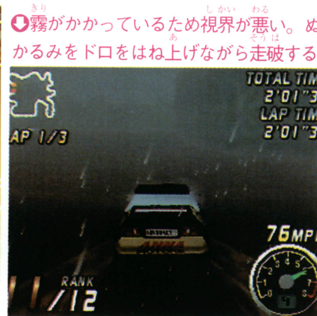


ファーストシーズンは春。挑戦したのはマウンテンコースで天候は「霧」

コーナー勝負！



雨が降ってきて条件は最悪だがバトルは熱い



霧がかかっているため視界が悪い。ぬかるみをドロをはね上げながら走破する

自分でデザインしたカラーリングで出走

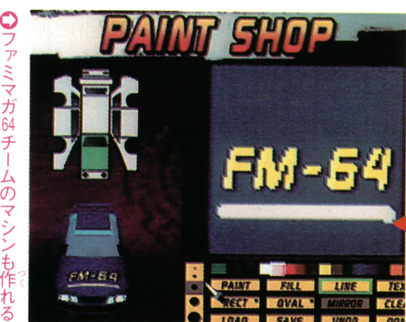
このゲームでは自分のマシンのカラーリングを、一からデザインできる「ペイントショップ」があるのだ。ハンドリングやサスペンションなども細かく設定して、自分だけのマシンを作れるぞ。



まずマシンを選択。もとの色を消して真っ白なボディにペイントできるぞ



このペイントショップは、パソコンなどのお絵描きツールと同じシステム。直線、曲線、線の太さなど自由にお絵描きできる。アルファベットの入力も可能



ファミマガ64チームのマシンも作れる

©KEMCO

気になるソフトの発売日はいつ!?

新作ソフトカレンダー

カレンダーの見方

7月19日	スーパーファミマガ64DD	TIM	9800円	7777
発売日	タイトル	メーカー	価格	アンケート番号

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込) は税込みです。●タイトル前に［13色］とあるのはスーパーゲームボーイの13色モード対応のもの、［64DD］とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のものです。●タイトル右側にある4ケタの番号はP.82のアンケートに対応しています。

ニンテンドウ64

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
7月25日	雀豪シミュレーション 麻雀道64	ビデオシステム	6980円	0001
8月1日	麻雀放浪記CLASSIC	イマジニア	7900円	0002
	ドゥーム64	ゲームバンク	7800円	0003
7日	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	8900円	0004
8日	パワーリーグ64	ハドソン	6980円	0005
23日	ゴールデンアイ007	任天堂	6800円	0006
9月上旬	Jリーグダイナマイトサッカー64	イマジニア	7500円	0007
18日	実況ワールドサッカー3	コナミ	7500円	0008
26日	爆ボンバーマン	ハドソン	6980円	0009
10月24日	Jリーグイレブンビート1997	ハドソン	6980円	0010
未定	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	9800円	0011
11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	未定	0012
12月未定	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	コナミ	未定	0013
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定	0014
'98年3月未定	[64DD]シムシティ64（仮称）	任天堂	未定	0015
	[64DD]ポケットモンスター(仮称)	任天堂	未定	0016
	[64DD]MOTHER3（仮称）	任天堂	未定	0017
	[64DD]マリオペイント64（仮称）	任天堂	未定	0018
発売日未定	エアロゲイジ	アスキー	未定	0019
	バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル（仮称）	アスミック	未定	0020
	プロ麻雀 極64	アテナ	未定	0021
	キラッと解決！64探偵団	イマジニア	未定	0022
	シムシティ2000（仮称）	イマジニア	未定	0023
	3D格闘（仮称）	イマジニア	未定	0024
	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	イマジニア	未定	0025
	忍たま乱太郎64（仮称）	カルチャーブレーン	未定	0026
	飛龍の拳ツイン	カルチャーブレーン	未定	0027
	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	ゲームバンク	未定	0028
	ヘクセン	ゲームバンク	8800円	0029
	トップギア・ラリー	コトブキシステム（ケムコ）	未定	0030
	ブレードアンドバレル	コトブキシステム（ケムコ）	未定	0031
	ガスプ～ファイターズネクストリーム～	コナミ	未定	0032
	ドラキュラ3D（仮称）	コナミ	未定	0033
	パチンコワールド64（仮称）	ショウエイシステム	未定	0034
	雷のごとく～超高速囲碁～	セタ	9800円	0035
	森田将棋64	セタ	未定	0036
	レブ・リミット	セタ	未定	0037
	ワイルド チョッパーズ	セタ	8800円	0038
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円	0039
	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）	トミー	未定	0040
	ファミスタ64	ナムコ	未定	0041
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	未定	0042
	ウルトラドンキーコング（仮称）	任天堂	未定	0043
	エフゼロ64（仮称）	任天堂	未定	0044
	カービィのエアライド（仮称）	任天堂	未定	0045
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定	0046
	ゴルフ（仮称）	任天堂	未定	0047
	ジャングル大帝（仮称）	任天堂	未定	0048
発売日未定	[64DD]シムコプター64（仮称）	任天堂	未定	0049
	[64DD]スーパーマリオRPG2（仮称）	任天堂	未定	0050
	[64DD]スーパーマリオ64 2（仮称）	任天堂	未定	0051
	[64DD]ファイアーエムブレム64（仮称）	任天堂	未定	0052
	ゼルダの伝説64（ロム版）（仮称）	任天堂	未定	0053
	[64DD]ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定	0054
	[64DD]パイロットウイングス64 2（仮称）	任天堂	未定	0055
	バギーブギー（仮称）	任天堂	未定	0056
	[64DD]ポケットモンスター64（仮称）	任天堂	未定	0057
	ボディハーベスト（仮称）	任天堂	未定	0058
	ヨッシーアイランド64	任天堂	未定	0059
	金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン	未定	0060
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～	ハドソン	未定	0061
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定	0062
	ミッション･インポッシブル	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	未定	0063
	スペースダイナマイツ	ビック東海	未定	0064
	フライトシミュレーター（仮称）	ビデオシステム	未定	0065
	64大相撲	ボトムアップ	未定	0066
	トニックトラブル（仮称）	UBIソフト	未定	0067

スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
7月25日	上海Ⅲ（名作シリーズ）	サンソフト	4900円	1001
8月1日	ふね太郎	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	7800円	1002
8日	上海 万里の長城（名作シリーズ）	サンソフト	4900円	1003
下旬	Parlor! Mini 7 パチンコ実機シミュレーション	日本テレネット	4900円	1004
9月12日	実戦パチスロ必勝法!TWIN Vol.2	サミー	5980円	1005
11月未定	同級生2	バンプレスト	7980円	1006
発売日未定	クーリースカンク	ヴィジット	未定	1007
	ああっ女神さまっ（仮称）	KSS	10800円	1008
	マジックボール	プランニングオフィスワダ（POW）	6800円	1009

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
7月25日	[13色]合格ボーイシリーズ⑤ 高校入試でる順 中学英熟語350	イマジニア	2480円	2001
	[13色]合格ボーイシリーズ⑤ 高校入試でる順 中学英熟語350 スペシャルエディション	イマジニア	2980円	2002
	三國志(名作シリーズ)	光栄	4800円	2003
	信長の野望(名作シリーズ)	光栄	3800円	2004
	[13色]ナムコギャラリーVOL.3	ナムコ	3980円	2005
	[13色]ポケット麻雀	ボトムアップ	3980円	2006
8月8日	[13色]熱闘ザ･キング･オブ･ファイターズ96	タカラ	3980円	2007
	[13色]マッハGo Go Go	トミー	4200円	2008
28日	[13色]ディノブリーダー	J・ウイング	4800円	2009
29日	[13色]合格ボーイシリーズ⑥ 高校入試 "でる順" 漢字問題の征服	イマジニア	2480円	2010
	[13色]合格ボーイシリーズ⑥ 高校入試 "でる順" 漢字問題の征服 スペシャルエディション	イマジニア	2980円	2011
8月下旬	[13色]マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	3980円	2012
9月11日	[13色]あにまるぶりーだー	J・ウイング	4800円	2013

ゲーム別さくいん

●ニンテンドウ64

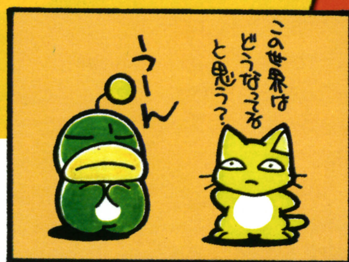
カメレオン・ツイスト ……102
がんばれゴエモン
　～ネオ桃山幕府のおどり～……38
ゴールデンアイ 007 ……33
Ｊリーグダイナマイトサッカー64……60
時空戦士テュロック ……104,108
実況パワフルプロ野球4 ……70,106
実況ワールドサッカー3 ……24
雀豪シミュレーション 麻雀道64 ……66
スーパーロボットスピリッツ ……109
スター・ウォーズ 帝国の影 ……105,107,108
スターフォックス64 ……107
SONIC WINGS ASSAULT……110
ドゥーム64……62
トップギア・ラリー ……113
爆ボンバーマン ……58
パワーリーグ64……54
ファミスタ64……20
ブラストドーザー ……108
麻雀放浪記CLASSIC……64
魔法聖紀 エルテイル……28
マルチレーシング チャンピオンシップ …46
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ ……106
64大相撲 ……112

●ゲームボーイ

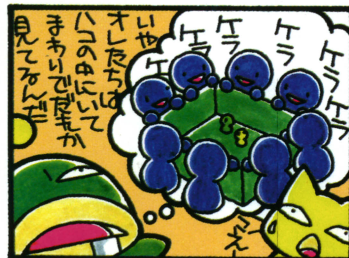
13色対応 川のぬし釣り3……98
13色対応 ゲームで発見!!たまごっち…90
13色対応 ゲームボーイウォーズ ターボ …87
13色対応 それゆけ!!キッド……86
13色対応 ディノブリーダー ……86
13色対応 ナムコギャラリーVOL.3 …85
13色対応 熱闘ザ・キング・オブ・
　ファイターズ'96 ……88
13色対応 ポケット麻雀 ……87
13色対応 ポケットモンスター……100
13色対応 ポケットラブ ……92
13色対応 マッハGo Go Go……85
13色対応 マネーアイドル・
　エクスチェンジャー……88
13色対応 ミニ四駆GB Let' s &Go!!
　……94,105,106,108

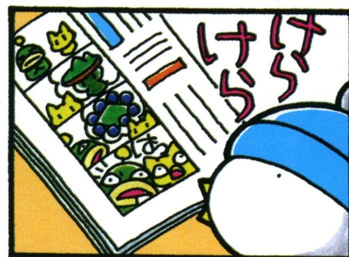
ぺもぺも

by うっちー









9月18日	[13色]ミニ4ボーイⅡ	J・ウイング	4800円	2014
19日	[13色]川のぬし釣り3	ビクターインタラクティブソフトウエア (パック イン ソフト)	3600円	2015
未定	[13色]おやつクイズ もぐもぐQ	スターフィッシュ	3500円	2016
10月未定	[13色]メダロット（カブト）（仮称）	イマジニア	未定	2017
	[13色]メダロット（クワガタ）（仮称）	イマジニア	未定	2018
発売日未定	[13色]シェラザード伝説（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	2019
	[13色]プロ麻雀 兵 GB（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	2020
	[13色]ポケットモンスター2 金	任天堂	未定	2021
	[13色]ポケットモンスター2 銀	任天堂	未定	2022

バーチャルボーイ

発売日未定	Out of the Deathmount（仮称）	J・ウイング	6800円	3001
	バーチャルブロック	ボトムアップ	5300円	3002

ゲーム機本体・周辺機器

8月1日	アスキーパッド64（透明タイプ）	アスキー	3500円
8日	ジョイカード64	ハドソン	2980円
'98年3月未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定

再販

	<スーパーファミコン>		
8月8日	スーパー億万長者ゲーム	タカラ	5980円
	スーパー人生ゲーム	タカラ	5980円
未定	スーパーテトリス3	BPS	オープン価格
	<ゲームボーイ>		
7月中旬	[13色] 第2次スーパーロボット大戦G	バンプレスト	5806円
8月8日	人生ゲーム	タカラ	3980円
10月10日	[13色] テトリス スーパーボンブリス	BPS	3980円

次号予告!!

10月号の発売日は 8月21日（木）

超期待のプロジェクトついに始動！　次号からゲーム大好き女優「裕木奈江」さんのコーナーがスタート。第1回目は編集部潜入『振動マリオ64』体験レポートだ。気になる誌面は発売直前特集『爆ボンバーマン』『実況ワールドサッカー3』、ウルトラ攻略『ゴエモン』『ゴールデンアイ』、そして『ゼルダの伝説64』100本プレゼント当選者発表で決まり！

はみだし早耳情報

●任天堂より64DD用ソフトとして『スーパーマリオ64 2(仮称)』『パイロットウイングス64 2(仮称)』『シムコプター64（仮称）』『ファイアーエムブレム64（仮称）』の4タイトルを発表。また、ゲームボーイポケットピンクに続いて、従来のゲームボーイポケットにも電池残量の分かるパワーランプを搭載することに。搭載モデルは順次移行しながらの販売となる。

●UBIソフトがN64のアクションゲーム『トニックトラブル（仮称）』を発表した。

●サミーがSFCで9月12日に発売予定の『実戦パチスロ必勝法！TWIN Vol.2』の画面写真を入手したので紹介するぞ。

●イマジニアがGBで教育ソフトを2本リリースする。『合格ボーイシリーズ⑤高校入試"でる順"中学英単語350』が7月25日に、『合格ボーイシリーズ⑥高校入試"でる順"漢字問題の征服』が8月29日に、それぞれ発売される。

●ホリ電機は、N64用に半透明タイプのコントローラ「ホリコマンダーN64」を7月18日に発売。クリアとクリアブルーの2色があり、価格は共に2800円（税別）となっている。

●7月9日付け毎日新聞・関西版の紙面上に、"バンダイの「たまごっち」がN64に登場する。任天堂がソフトを開発、バンダイが販売を受け持つ。今年のクリスマス商戦に投入"という旨の記事が掲載された。この件について、バンダイ広報は「現段階でのコメントは控えさせていただきます」との見解を表明。正式な発表はなかったものの、今後の情報に期待しよう！


➡「ウルトラセブン」を収録『実戦パチスロ～』


➡「ホリコマンダーN64」は連射機能付きだ

©円谷プロ／BANPRESTO／YAMASA／SAMMY・HORI ELECTRIC CO.,LTD.

N およびNINTENDO64は任天堂の商標です。



ドゥームを超えた、ドゥーム。

今や、全世界で大ヒットを続ける3Dアクションシューティング。「DOOM（ドゥーム）」は、そのブームの火付け役であり、元祖だってこと、知ってた？　敵を蹴散らしながらさくさく進むスピード感と爽快感が3Dシューティングゲームのたまらない魅力なんだよね。そのドゥームがNINTENDO64の高性能をフルに生かし、新しいストーリーをひっさげて「DOOM64」として帰ってきた！　これまでのどのマシンよりも、速く、楽しく、美しく（モンスターはより恐く）、さらに迫力のサウンドも相まって、まさにDOOMの真髄は64で確立されたと言っても言いすぎではない。軍事記録コードネーム“DOOM”が復活するとき、かつての戦場だった宇宙基地は再びモンスターの巣窟と化す！　君はこの悪意に満ちた危機を、たった一人で救うことができるか？

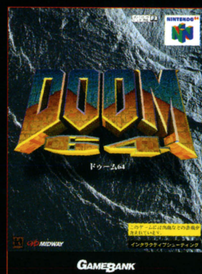
このゲームには出血などの表現が含まれています。

したくなることが、ある。

ゲームバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1, 4階
Tel.03-5642-8040 / Fax.03-5641-1228　http://www.gamebank.co.jp

GAMEBANK

ときどき、正義を振りかざ



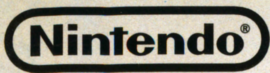
3Dアクションシューティング
DOOM64
1997年8月1日発売予定
標準価格 7,800円(税別)



MIDWAY

DOOM™ 64 ©1993,1997 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Created and published by Id Software, Inc. Distributed by Gamebank Corp., under sublicense from GT Interactive Software Corp., under sublicense from Midway Home Entertainment, Inc., under license from Id Software, Inc. Doom is the trademark of Id Software, Inc. Id Software and the Id Software logo are the trademarks of Id Software, Inc. Midway and the Midway logo are the trademarks of Midway Home Entertainment Inc.

1997 9月号
ファミマガ NINTENDO 64
平成9年9月1日発行
第13巻第9号（通巻270号）
第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6232
編集☎03(5569)6221 広告☎03(3573)8612 販売☎03(3573)8613





この夏、振動シリーズを買うと、「広末オリジナルうちわ」をもれなくプレゼント！

ますますシビレる、六八〇〇円。





スーパーマリオ64





ウエーブレース64

希望小売価格
6,800円（税別）

©1996,1997 Nintendo ゲーム内容は以前に発売されたカセットと同じです。

『スーパーマリオ６４』と『ウエーブレース６４』が〔振動パック対応〕になって

7月18日発売開始！

任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス　東京(03)3540-9999／大阪(06)376-3355／京都(075)525-3444／名古屋(052)586-3000／岡山(086)255-2130／札幌(011)612-4144
インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

NINTENDO64®
N と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。

特別定価590円
本体562円
雑誌 17775—09
印刷 凸版印刷株式会社
© TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1997
Printed in Japan
T1117775090590




1997
9月号
ファミマガ
NINTENDO
64
徹底攻略
マルチレーシングチャンピオンシップ
速報
ファミスタ64
株式会社徳間書店／
インターメディア・カンパニー
Tim